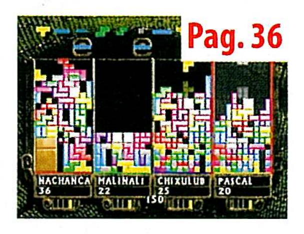

REVISTA OFICIAL DE VIDEOJUEGOS NINTENDO
AÑO VIII Nº 79 - 395 PTAS - 2,37 €
Nintendo®
Acción
HOBBY PRESS
PREPÁRATE PARA EL E3
PERFECT DARK
RESIDENT EVIL 64...
Y todos los juegos
que estarán en Los Angeles
REGALAMOS 20
CASTLEVANIA 64
8 424094 810024 00079
NOVEDADES
Duke Nukem: Zero Hour
Monaco GP 2
Flying Dragon
SUPER MARIO BROS DX
¡La nueva estrella
de Game Boy Color!
¡POR FIN JUGAMOS CON
EL NUEVO STAR WARS!
Así será el juego
más esperado de
Nintendo 64
2 POSTERS GIGANTES
Castlevania 64
Mario
Party
INTERNATIONAL
Nintendo
LICENSED PRODUCT
F-1 WGP II
¡Máxima potencia!
Guía para disfrutar al máximo de Beetle Adventure Racing

Sumario Nº79 Junio


Pag. 14


Pag. 30


Pag. 36



Pag. 10



Pag. 18


Pag. 40


Pag. 54

Novedades

Duke manda en el panorama de actualidad. Claro que el Monaco GP2 de Ubi y el luchador Flying Dragon, tampoco le van a la zaga. Comentado va también el ISS 99 GBC de Konami.

Pag. 78

Beetle Adventure

Busca y encontrarás... todos los secretos de cada uno de los circuitos del juego. Dónde están las "flower boxes", cómo cogerlas, qué hay que hacer para activar el menú de trucos. Y todo en una sola entrega.


Pag. 64

Guías

¡¡Por fin, la entrega final de Turok 2!! Y acompañamos el alegrón con las continuaciones de Body Harvest, Zelda DX y Castlevania 64.

Director Editorial Domingo Gómez
Director Juan Carlos García Diaz
Directora de Arte Susana Lurguie
Redacción Javier Domínguez
Diseño y Autoedición Miguel Alonso, Fernando Bravo, David Lillo
Secretaria de Redacción Ana Mª Torremocha
Colaboradores Javier Abad, Rubén J. Navarro, Roberto Anguita, Héctor Domínguez, Jonathan Dómbriz

Edita: **HOBBY PRESS, S.A.**
Director General Karsten Otto
Subdirectores generales Rodolfo de la Cruz, Domingo Gómez, Amalio Gómez, Tito Klein
Coordinación de Producción Lola Blanco
Departamento de Sistemas Javier del Val
Fotografía Pablo Abollado
Departamento de Circulación Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones Cristina del Rio, María del Mar Calzada

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Directora Comercial Mamen Perera
Madrid: Jefe de Publicidad Mónica Marín. E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad Diana Chicot. E-mail: dchicot@hobbypress.es
C/Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes.
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32
Norte: Maria Luisa Merino. C/Amesti, 6-4º. 48990 Algorta, Vizcaya.
Tel. 94 460 69 71. Fax: 94 460 66 36
Cataluña/Baleares: Juan Carlos Baena. C/Numancia, 185-4º.
08034 Barcelona. Tel. 93 280 43 34. Fax: 93 205 57 66
E-mail: jcbaena@hobbypress.es
Levante: Federico Aurell. C/Transits, 2-2ºA. 46002 Valencia.
Tel. 96 352 60 90. Fax: 96 352 58 05
Andalucía: Rafael Marín Montilla. C/Murillo, 6.
41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla. Tel. 95 570 00 32. Fax: 95 570 31 18
Redacción, Administración y Publicidad
C/ Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel. 902 11 13 15 / 91 654 81.99. Fax: 91 654 86 92



Pedidos y Suscripciones Tel. 91 654 84 19 / 91 654 72 18
Distribución Dispaña. C/General Perón, 27-7ª planta
28020 Madrid Tel. 91 417 95 30
Transporte BOYACA. Tel. 91 747 88 00
Imprime ALTAMIRA. Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal M-36689-1992

Alta solicitada en OJD.

Hobby Press es una empresa del Grupo Axel Springer



AHORA, PODÉIS COMUNICAROS CON NOSOTROS POR CORREO ELECTRÓNICO

Hemos puesto una serie de buzones de correo electrónico a vuestro servicio.

trucos.nintendoaccion@hobbypress.es
Para que nos mandéis vuestros trucos

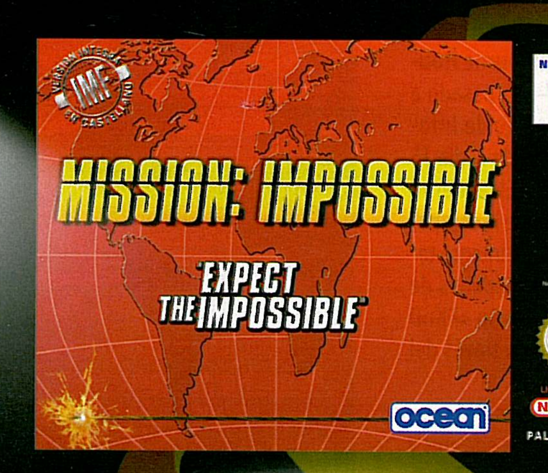
nintendojo.nintendoaccion@hobbypress.es
Compra, venta, clubes, intercambios

sugerencias.nintendoaccion@hobbypress.es
Todo lo que queráis decirnos

elpulso.nintendoaccion@hobbypress.es
Vuestra lista de éxitos

consultorio.nintendoaccion@hobbypress.es
Para resolver vuestras dudas

LO MEJOR PARA TU N64
A LOS MEJORES PRECIOS



NINTENDO64

LICENSED BY Nintendo

PAL VERSION



7.990 Ptas.

7.990 Ptas.





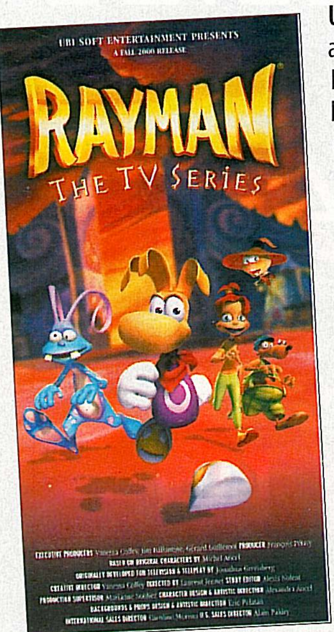
6.990 Ptas.

6.990 Ptas.





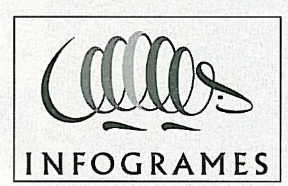
Rayman en la tele



Ubi Soft Entertainment anuncia el estreno de **Rayman, la serie de televisión,** que empezará a emitirse en las cadenas americanas allá por el **otoño del año 2000.** El carismático personaje de videojuego, creado por **Michael Ancel,** protagonizará **26 episodios de aventuras renderizadas** junto a sus amigos que pronto veremos en el anunciado cartucho de N64. Cada capítulo durará 13 minutos e irá destinado básicamente a un público infantil.

Infogrames compra que te compra

Uno de los grupos de desarrollo con más veteranía en el sector, los australianos **Beam International,** con firmas tan conocidas como **Beam Software** y **Melbourne House** -¿alguien recuerda «Exploding Fist»?-, ha pasado a formar parte de Infogrames desde el día 15 de Abril. El acuerdo significa que la compañía francesa integra todas las actividades de desarrollo y edición de Beam. Así, títulos como «KKnD KrossFire» (éxito de PC) se comercializarán a través del sello francés.



Pero eso no es todo, ya que **Accolade,** autores de la genuina serie «Test Drive», y uno de los mayores editores y desarrolladores de juegos en USA, también ha sido adquirida por Infogrames, de manera que América es ahora más asequible para la casa francesa.

Los diarios de *BossGame*

Los forofos de los juegos de coches tienen una cita ineludible en la web de BossGame (www.bossgame.com/ worlddriverstart.htm) para estar al día del desarrollo de su **«World Driver».** Boss publica un diario con todas las **novedades que incorporan al juego.**



Parte del equipo «GoldenEye» se *independiza*

El 20 de abril se hizo oficial la contratación de **Free Radical Design** por parte de EIDOS. Esta compañía de nueva creación está formada por parte del equipo que trabajó en «Goldeneye 007» para N64. Se supone que su primer título llegará al mercado sobre el 2001, para una de las consolas de nueva generación al menos. Esperemos que Nintendo 2000 (ahora proyecto Dolphin) sea la elegida.

GANADORES DEL CONCURSO «BEETLE ADVENTURE RACING»

Joaquín Pérez Moreno	Huelva
César Pablo Otero Prudencio	León
Jorge González Domínguez	La Coruña
Antonio Riveiro Moreira	Pontevedra
José María Cana Benítez	Cádiz
Sergio Pavia Soto	Asturias
Oscar Roubin Blanco	Orense
Oscar Sanz Meriño	Madrid
Javier Bravo Piña	Madrid
Luis Miguel Fernández Gil	Madrid
David Sanz López	Guadalajara
Omar Agost Albiol	Castellón
Diego Gómez Peralta	Cádiz
Juan Buigues Ferrer	Alicante
Fco. Rodríguez Martínez	Barcelona
Víctor Fernández Payeras	Baleares
Raúl J. Zambrano Izcara	Barcelona
Víctor Vicente Millán	Toledo
Imanol Urban González	Barcelona
Alejandro Ordines Crespo	Alicante

En www.nintendo.com

El Pack perfecto, ya en USA



Cuando ya se ha estrenado la película, la fiebre por el merchandising de los productos "Star Wars" está en pleno auge. Nintendo América lo sabe y por eso ha puesto a la venta un atractivo pak de **Nintendo 64 más el juego «STAR WARS: EPISODE 1: RACER».** Se trata de una edición limitada, especial para forofos "sólo USA".

Nintendo con orejas

Por Javier NES Santo

La música y el bullicio llenaban el salón principal del castillo, adornado para la ocasión con dos destelleantes focos, dos guirnaldas, y un espantapájaros de Zelda. A pesar del poco presupuesto, la gran fiesta de presentación de Mario Party estaba siendo un éxito; baste con decir que incluso yo, vuestro querido narrador, engullía incesantemente todo lo que estaba al alcance de mis manos, por muy mala pinta que tuviese.

Gran N. ¡Eh, tú!, deja de mordisquearme la N. Desde luego, están como chotas. ¡Hombre, los anfitriones! ¡Hola chavales!

Wario. Y corre como un demonio. Además, te puedes meter con él por donde quieras, y embestir a otros vehículos. Si quieres hacerte con uno, llama al tlf. 039#81-beetle-8'3-racing.

Mario. ¿Puedes repetirme ese teléfono que vende maravillas?

Wario (mirando a cámara). Esta maravilla se vende en el tlf. 49W...

Donkey Kong (aflojándose la corbata). ¡Huueeg! Monga tolonga. ¿Skench?

Gran N. ¡Ah!, menos mal que oigo algo coherente. Con permiso, voy a responderle desde el excusado.

Peach (cogiendo de la N a Gran N). ¡Te acompaño!

Gran N. Ya, pero soy una N con rabito, y...

Peach. ¡Ah! Pues, obviamente, te toca hacer cola. Mira, en el mío no hay nadie. Hasta luego...

La Gran N se preguntaba cómo era posible que, por primera vez en su exitosa existencia, le tocase esperar. Convencida de su supremacía, avanzó esquivando los meneos del pálido gentío que esperaba para... darse una ducha.

Luigi (con piernas retorcidas). ¡Eh, machote, tira el dado, como todo el mundo!

Gran N. ¿El dado?, pero, si he abierto la puerta y no está ocupado.

Luigi. Sí, eso es lo malo del sistema para entrar -vaya, otro cuatro- que a veces nadie cae dentro. Pero, peor es lo de Peach.

Peach (gimoteando). ¡NO! ¡OTRO SIETE!

Gran N. Bien, vista la situación, lo mejor será descargar mi... ira, saliendo a tomar un poco el aire al jardín, a los arbolitos.

La Gran N se encaminó hacia la puerta principal y Mario le abrió gentilmente,.a la vez que instó a los demás invitados a abandonar la fiesta con sutiles maneras.

Mario (gritando a pleno pulmón). ¡Pues digo yo, Peach, que nos vamos a ir acostando, que esta gente se querrá ir!



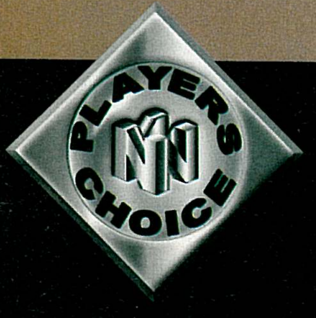












NUEVA SERIE PLAYERS CHOICE

LOS GRANDES ÉXITOS DE NINTENDO 64

Ahora al mejor precio: **5.990 pts.***

*Precio aproximado.



www.nintendo.es

el pulso

GAME BOY/ GAME BOY COLOR

Juego	Posición anterior	Meses en lista
1. Legend of Zelda DX	=	4
2. WarioLand II	=	4
3. V-Rally GBC	=	3
4. Turok 2 GBC	=	7
5. Game & Watch Gallery 2	=	4
6. Bugs & Lola Bunny	=	6
7. Tetris DX	=	5
8. Lucky Luke	=	2
9. Shadowgate Classic	10	2
10. ISS 99	N	1

SUPER NINTENDO

Juego	Posición anterior	Meses en lista
1. Lufia	=	14
2. FIFA: Rumbo al Mundial 98	=	17
3. Terranigma	=	27
4. Donkey Kong Country 3	=	30
5. Lucky Luke	=	18
6. Tintín El Templo del Sol	=	30
7. Kirby´s Fun Pack	=	28
8. Street Fighter Alpha 2	=	30
9. Tetris Attack	=	31
10. Super Mario World 2	=	34

NINTENDO 64

Juego	Posición anterior	Meses en lista
1. The Legend of Zelda	=	7
2. Turok 2	=	8
3. Beetle Adventure Racing	6	2
4. Goldeneye 007	=	20
5. V-Rally 99	3	7
6. Castlevania 64	5	3
7. Duke Nukem Zero Hour	N	1
8. F-1 World Grand Prix	7	9
9. Mario Party	=	2
10. Banjo-Kazooie	8	10
11. Super Mario 64	=	28
12. Rogue Squadron	=	5
13. Monaco GP 2	N	1
14. FIFA 99	10	4
15. ISS 98	14	9
16. Micromachines 64 Turbo	13	4
17. NBA JAM 99	=	6
18. F-Zero X	16	7
19. Mission:Impossible	15	9
20. Forsaken	19	12

Buena noticia para los **usuarios de NES**

Si eres usuario de NES, seguro que te habrás enfrentado con el problema de no encontrar juegos a la venta. **SPACO** ha pensado en vosotros y os **ofrece la posibilidad de comprar cartuchos a través de ellos.** Tienen aún un montón de títulos que podéis conseguir a precios muy especiales.

Por otra parte te recordamos que si se te ha roto tu consola NES, el servicio técnico de **SPACO la puede arreglar por cuatro mil pesetas** de nada (incluidos gastos de envío). La dirección a la que debes dirigirte es:

Av. de la Industria, 8 28760 Tres Cantos (Madrid).



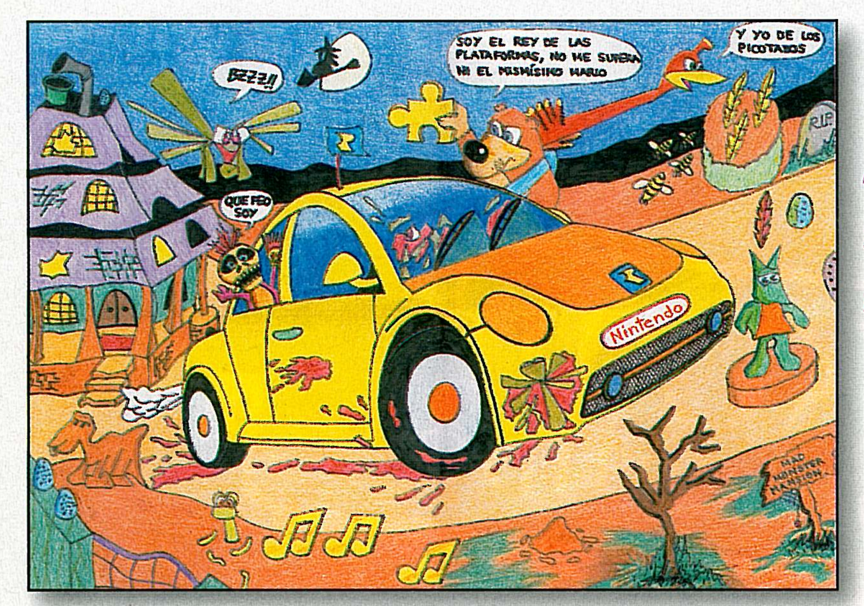
Nintendo *te espera el día* **24 de mayo**



Para todos los que os conectéis a menudo a Internet (y si no, ya podéis ir buscando servidor, porque lo que vamos a contar merece la pena), Nintendo os tiene preparada una sorpresa. Y cuando decimos sorpresa, es que no sabemos **qué podrá ocurrir el día 24 de mayo en el web de Nintendo España, www.nintendo.es.** Lo único que sabemos es que se darán **dos importantes noticias** de relevancia para nintenderos, y en especial para los fans de STAR WARS, y que se sortearán, entre los todos los visitantes, consolas N64 y algo más. No faltéis a la cita

100 GANADORES DEL CONCURSO «STAR WARS:ROGUE SQUADRON»

Manuel Galiano Savedra	Sevilla	Jorge Fuertes Fuertes	León	Fernando de los Ríos Pazos	Sevilla
Miguel A. Paredes Sánchez	Tarragona	Antonio Pérez del Río	Málaga	Juan Francisco Correcher Valls	Alicante
Iván Otero García	Vizcaya	Jairo Juan Catalá	Baleares	Sergio Rodríguez Fernández	Almería
Isaac García Meroño	Murcia	Sergio Sánchez Gómez	Madrid	Ana Pérez Bañon	Albacete
Juan Pardellas Fueyo	Asturias	Rafael Blanco Muñoz	Madrid	David Visa Maeztu	Burgos
Román Lukin Lukin	Navarra	Ismael Manzano Gómez	Madrid	Carlos Oliete Guillén	Barcelona
Javier Navas Pérez	Navarra	Sonia Sánchez Recio	Madrid	David Martínez Alonso	Valladolid
Pablo González Martínez	León	Celestino Fraga Guerra	Lugo	Antonio Mata Moreno	Barcelona
Fernando García Vargas	Guipúzcoa	Juan Carlos Lozano Gómez	Valladolid	Albert Ortiz Mateu	Girona
David Hernández Domínguez	Cáceres	Angel Gutiérrez Fernández	La Rioja	Francisco J. Rodríguez Rodríguez	Córdoba
Juan Miguel Montes Labella	Granada	Gonzalo Jerez	Madrid	Jesús Rodríguez Bobada	Ciudad R.
Darío Prieto Rodríguez	Cuenca	Isabel Carrasco Flores	Navarra	José Manuel Barcala Silva	La Coruña
Alejandro Revuelta Martínez	Albacete	Javier Méndez Bobis	Asturias	Lorenzo López Mora	Ciudad R.
Pablo S. Pascual de Lallana	Almería	Alfonso Ortiz Melchor	Tenerife	Antonio Manuel Gervilla Giner	Granada
Daniel López Hernández	Barcelona	Oscar Riveiro Prieto	Pontevedra	José Douglas Ponce Soto	Lleida
José Antonio López Bru	Alicante	Andoni Azanza Soto	Navarra	Santiago Soriano Pardo	Cuenca
Sergio Medina Ortega	Jaén	Javier Tobal Mingote	Valladolid	Jesús María Pérez Muñoz	Madrid
José Luis Martínez Montiel	Barcelona	José A. Urrestarazu Bárcena	Vizcaya	Miguel Angel La Puebla Cezón	Madrid
Daniel Vera Manero	Alicante	Antonio Ogallas Román	Sevilla	Francisco Rodrigo Arjona Mora	Málaga
José E. Escribano Minchot	Huesca	Fernando del Caz Babon	Valladolid	Eneko Quintana Gorostizagoiza	Guipúzcoa
Antonio J. Soria Martínez	Alicante	Gerard Diez Miró	Tarragona	Félix Odriozola Echave	Guipúzcoa
Joan Coll Acoma	Mallorca	Fernando Martínez Vargas	Vizcaya	Eva Sebastián Palomo	Madrid
Oscar Torres Vergara	Barcelona	Enara Sánchez Maiztegui	Vizcaya	Alejandro Campos Sobral	León
Juan José Porto Morillo	Barcelona	Fernando Luque Cordero	Toledo	Miguel Angel Soler Bastida	Murcia
Pablo López Balboa	Madrid	Hugo Sánchez Yermanos	Vizcaya	Sergio Olazábal García	Salamanca
Juan Glez. Domínguez	Ciudad R.	Alberto García Muñoz	Toledo	Daniel Alvarez Piquero	Asturias
Rubén Graña Vidal	La Coruña	Fernando Ramos Trula	Cantabria	Jordi Rius Alsina	Lleida
Yobán Rodríguez González	Sevilla	Mario Ruiz San Martín	Cantabria	Marcos López Alcoceba	La Rioja
Juan A. Chicano Gómez	Córdoba	Ignacio Finat Elorriaga	Valladolid	Juan Antonio Andrés Martínez	La Rioja
Stefan Ribera Kanis	Castellón	Gonzalo Fernández Barahona	Sevilla	Lucía Sánchez Valdehita	Madrid
Rafael López Casares	Córdoba	Borja Montiel Villegas	Sevilla	Pedro Pablo Gonzalo García	La Rioja
Salvador Ródenas López	Castellón	Aitor Padilla García	Teruel	Eva Olano González	León
José M. García Alcolea	Ciudad R.	Toni Martínez Díaz	Valencia		
Antonio Cuenca Roldán	Málaga	Diego de Mena López	Zamora		



Juan Antonio Armero
(Albacete)

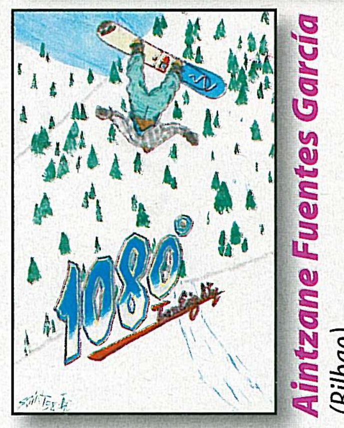
Banjo y Kazooie han decidido motorizarse, y qué mejor que un Beetle para ir por el mundo haciendo el Carmaggedon. Aunque seguro que son manchas de tomate, ¿verdad, Juan?



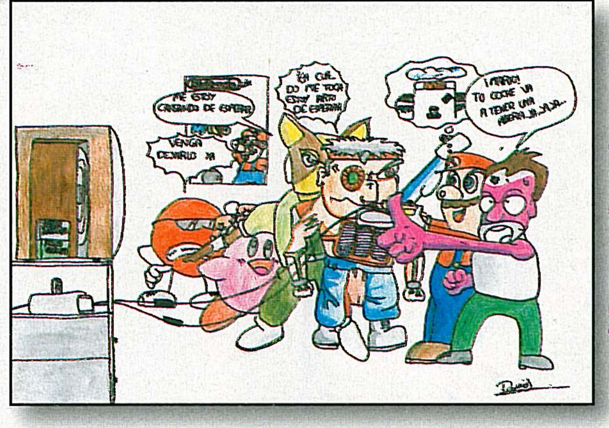
Como ya sabéis, vuestros dibujos pueden tener premio. Entre los que publiquemos, sortearemos **una colección de 10 libros de Dragon Ball,** gentileza de Planeta DeAgostini. Enviad vuestras obras de arte a:

PLANETA DeAGOSTINI

Nintendo Acción. Hobby Press.
C/Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes. Madrid.



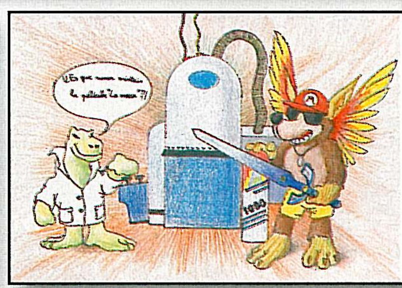
Aintzane Fuentes García
(Bilbao)



David García Lázaro
(Toledo)



Juan Carlos Márquez
(Ciudad Real)

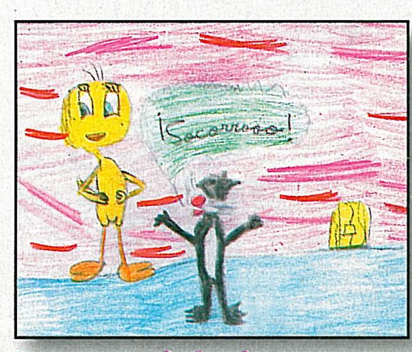


Daniel Barnechea
(Madrid)



Ismael Sanz González
(Madrid)

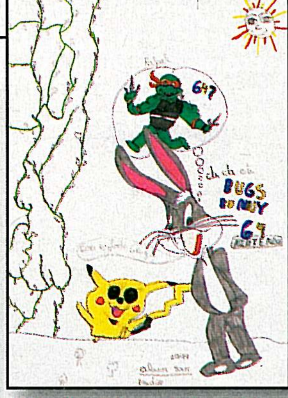
los más pequeños



Laura Laiglesia
8 años (Zaragoza)



Alejandro Pérez Muñoz
7 años (Valencia)



Alain San Martín
7 años (Bilbao)

Regalo de los buenos para la gente de las cartas y de las fotillos. Si queréis un reloj megachachi de Nintendo 64, mandad vuestras cartas y fotos originales a la dirección de costumbre.

a veces llegan cartas...

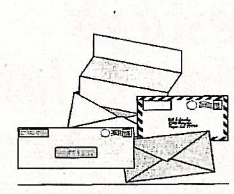
<u>Querido Bowser:</u>

Soy tu gran mujer. ¡Y ya estoy harta de que estés raptando a princesas! , ¿De qué te sirve? Total, al final un bigotudo fontanero como Mario te gana. ¡¡¡¡Y mide menos de la mitad de lo que mides tú!!!! ¡¡¡¡VERGONZOSO!!!! ¡Y luego para que Baby Bowser , nuestro hijo, tome ejemplo!. Porque siempre oigo que da "collejas" a un tal Yoshi. Que no se vuelva a repetir, de lo contrario te "cancaré" cuando vuelvas a casa. Y esto de los "caneos" lo hemos decidido yo y la Sra. Ganondorf, la mujer de Ganondorf. (Que también le "canea"). ¡Ah! ¡Por cierto! El concurso de malvados lo ha ganado Ganondorf con el 75 % de los votos. ¡¡Y yo he ganado el premio Miss Malvada !! ¡ A que te alegras ! ¡Y el premio a Miss Belleza se lo ha llevado la "repipi" de Zelda ! ¡ A que es vergonzoso !. Te iba a comprar la moto monstruosa esa que viste en televisión, pero como te gano Mario cuando raptaste a la princesa Toadtool, ¡Adiós a la moto! ¡¡¡ Y nada de suplicas !!! ¡Ah! La próxima vez rapta a Luigi, porque dicen que hace unos spaghettis para chuparse los dedos. ¡Cuando vuelvas apunta a Baby Bowser a las clases de lucha a muerte del famoso Ganondorf , porque Link a abandonado a Zelda y se ha hecho novio de la princesa Ruto. ¡Vuelve pronto!

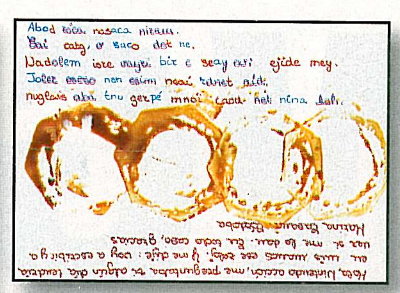
<u>Un beso:</u>

<u>Sra. Bowser (Tu mujer)</u>

<u>PDA: Compra la Nintendo Acción .</u>



De grandes mujeres
Víctor Juan Escaño *(Zaragoza)*



Pelín manchadas
MarinaCasana *(Córdoba)*

Passa macho:

Bueno machiños os mando esta carta por que me caéis bien vale tron. Pá continua os vos mandar un xiste que os va cagar por la pata baja. Ejem...:

Iba la madre y el hijo en un tren con pasmao andaluz. Entonse el bambino iba dale que te pego con el dedo en la nari. Al acabar el trayecto le parlo el pasmao:

- Es listeño

Y contesta a señoriña:

- Si, saca sobres

Contesta el andaluz:

- no, me refero al becho esta hay la hora y media y no lo da pillado.

Os a gustado no eso espero.

¡ Chao!

P.D. SOY EL PRIMO DE JOSÉ (COQUÉ) EL DE LA CARTA SIN DIRECCIÓN Y A MÍ ME LLAMAN "EL GRAN HUGUETETE" TENGO 13 AÑOS Y VIVO EN VIVEIRO (LUGO)
Y A MÍ ESPERO QUE ME MANDEIS ALGO COMO EL RELOJ.

Con gracia antilingüística
Huguetete *(Lugo)*

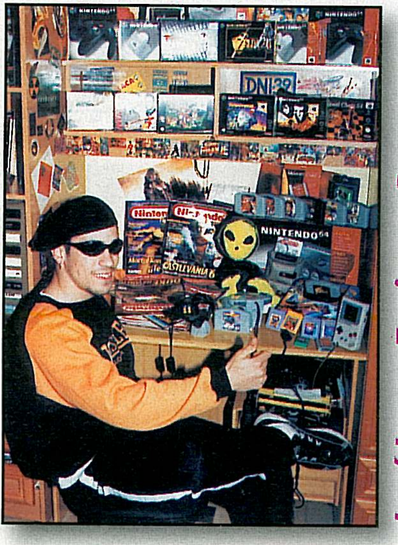
y a veces hasta fotos



Sergio García Fernández
(Barcelona)



Julen Zenarruzabeitia *(Bilbao)*

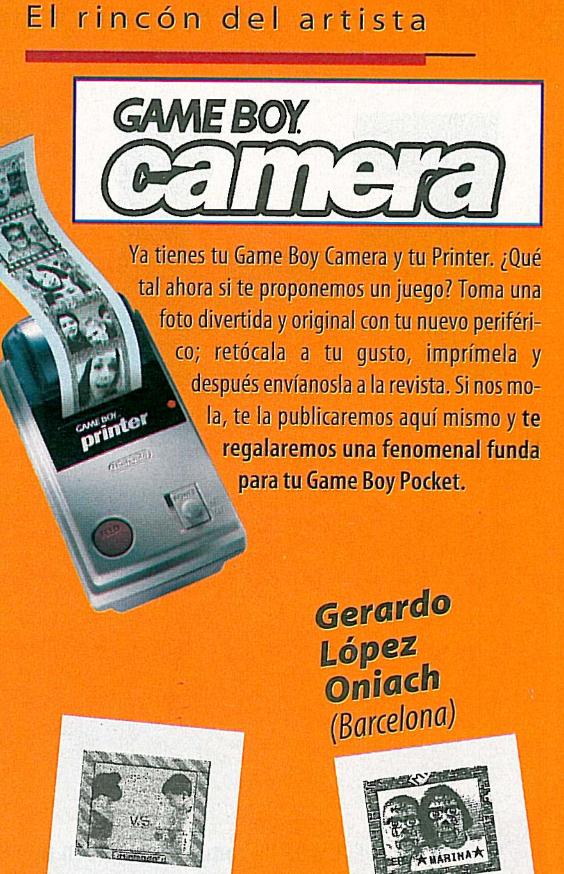


José Lucas Espinosa Ranea *(Tarragona)*

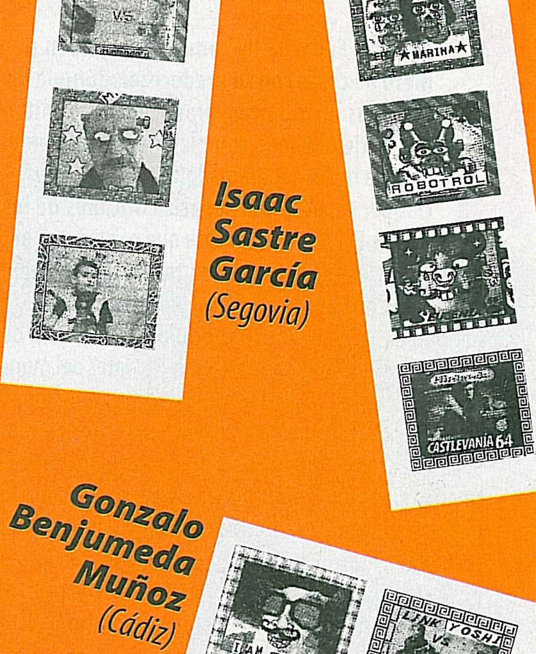


Andeka Briñas Oliveros
(Bilbao)

El rincón del artista



Ya tienes tu Game Boy Camera y tu Printer. ¿Qué tal ahora si te proponemos un juego? Toma una foto divertida y original con tu nuevo periférico; retócala a tu gusto, imprímela y después envíanosla a la revista. Si nos mola, te la publicaremos aquí mismo y **te regalaremos una fenomenal funda para tu Game Boy Pocket.**



Gerardo López Oniach
(Barcelona)

Isaac Sastre García
(Segovia)

Gonzalo Benjumeda Muñoz
(Cádiz)



¡Participa y gana esta funda para tu Game Boy!

Nintendo 64/ 128 Megas/ Nintendo-Paradigm/ Carreras/ Julio



El mejor ya tiene quién le tosa. Aunque todo queda en casa...

F-1 WGP II

De nuevo Paradigm, de nuevo para Nintendo 64 en exclusiva, la segunda entrega de «F-1 WGP» está ya en la parrilla de salida a la espera del semáforo verde. La luz se encenderá la primera semana de julio, pero nosotros ya vamos pisando (muy fuerte) el acelerador.

El nuevo «F-1 WGP II» **comparte un buen número de cosas con su predecesor, aunque los cambios y mejoras** practicados permiten hablar de un juego completamente diferente. Palabra de los programadores. Entre la "herencia", por supuesto las **licencias oficiales de los organismos F-1**, lo que significa que correremos por los mismos circuitos que transcurre el Mundial, sobre las mismas escuderías y con los pilotos oficiales de la temporada 1998. En total, **11 equipos, 21 pilotos** de foto y carné de identidad con todos los datos del mundo y **16 circuitos** (el de Jerez, secreto, nos tememos). Sin embargo, el esfuerzo realista va más lejos en esta edición. Los de Paradigm han incluido una **opción para que podamos experimentar todo lo que ocurrió durante la temporada pasada.** Activándola, cada carrera se desarrollará tal como sucedió en 1998, sólo que esta vez habrá que sumar nuestra participación, lo que seguro hará cambiar el resultado final. Este punto será uno de los mayores alicientes de «F-1 WGP II», pero desde luego no el único. Las modificaciones sobre el engine anterior también os interesarán. Especialmente el **aumento en la velocidad de paso de imágenes**, es decir mayor sensación de rapidez y dinamismo en las animaciones, y los **retoques en el control**, que se ha moderado para exigir simulación pero sin forzar la máquina, y obtener una **sensación más placentera al volante** de estos monoplazas. Las cámaras se han respetado desde la primera parte, aunque se ha **añadido una nueva vista** que más o menos sitúa el ángulo sobre la cabeza del piloto.

Los modos de juego

Aquí también fidelidad al original aunque con novedades. El **modo transmisión**, la novedad principal, fascinará a los "hooligans" de la F-1. Convierte la consola en una moviola televisiva que ofrece la **repetición de todos los Grandes Premios** de la temporada pasada, con el número de vueltas y desde el piloto/coche que queramos. Manejaremos la cámara a nuestro antojo para así obtener las mejores vistas. El modo desafío continuará proponiéndonos retos de lo más arriesgado, que **se dividirán en tres categorías: velocidad, táctica y mecánica,** si bien el objetivo seguirá siendo superar cada terrible prueba.

Ya sólo nos queda hablar de la última y más importante novedad de «F-1 WGP II». No es una sorpresa, porque ya lo hemos avanzado, pero hay que resaltarlo una vez más: **todos los textos del juego estarán en castellano.** Las opciones, los menús, las parrafadas del modo desafío... Así que felicidades a todos, gracias a Nintendo por el esfuerzo. Y que esto siga así...

Déjate guiar por ellos





*Gracias al **modo Tutorial**, podrás empezar cada carrera sabiendo exactamente cómo tomar cada curva, dónde acelerar y frenar, cuáles son los puntos más peligrosos... Y por supuesto, todas las explicaciones estarán en castellano.*



LAS IMPRUDENCIAS SE PAGAN, INCLUSO EN LA F-1

Demasiada velocidad, un adelantamiento imprudente, la frenada ¡que te has pasado!... y fíjate que volteretas. Y es que ***«F-1 WGP II» no sólo os exigirá velocidad, sino también control.*** *Claro que si sois de los que disfrutáis con los castañazos, mejor desactivad antes la* ***opción Damage,*** *porque de lo contrario os tocará seguir con una rueda menos o el alerón destrozado, al menos hasta entrar en boxes.*

No te pierdas...!

Configura tu coche según tu estilo de pilotaje

El garage de «F-1 WGP II» permitirá configurar el bólido casi a tu antojo. Vigila la suspensión, los neumáticos y la carga de fuel, para adaptarte al circuito o a tu estilo de conducción.

Ese día me acuerdo yo que estaba lloviendo

Hasta las condiciones meteorológicas de cada carrera corresponderán con las que se vivieron en el GP de 1998. Por supuesto los efectos también serán totalmente realistas.

Desafíos increíbles











Para los que no se conforman sólo con correr, el aliciente de «F-1 WGP II» se llama **modo desafío.** Son retos diferentes que se nos propone en plena carrera, sobre situaciones vividas en cualquier Gran Premio del año pasado. Tres categorías: **velocidad, tácticas y mecánica.** En cada una tendremos que cumplir con un determinado objetivo, y el premio será más experiencia.

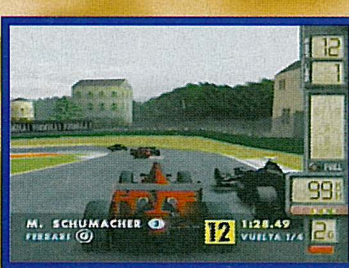
LAS ESCUDERÍAS Y PILOTOS DEL MUNDIAL... DE 1998

Están todos los que son y son todos los que están. Pero, ojo, los del 98. Eso sí, con **nombres, apellidos, colores, logos y hasta pegatinas iguales. Reproducidos con primor y una resolución bárbara.** En total **11 escuderías y 21 pilotos oficiales,** entre los que no estarán De la Rosa ni Marc Gené. Bueno, seguro que para la próxima edición...



Una de las grandes novedades del juego son los textos en castellano.







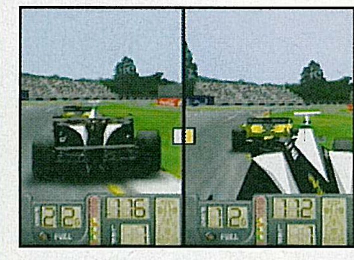


Con los botones C podremos echar un ojo a todo lo que está sucediendo a nuestro alrededor. Tenemos retrovisor trasero y en los laterales.



La nueva cámara está situada en la parte superior del coche, más o menos sobre la cabeza del piloto. Es subjetiva pero permite ver gran parte del bólido.

Un rival "amistoso"





Conecta dos mandos, divide la pantalla y a ver quién es el piloto más rápido. El modo versus de «F-1 WGP II» continuará proponiendo **sólo dos pilotos en pista,** pero el nivel de emoción responderá a lo que se espera. Seguro.











¿Tanto te ha gustado?







Pues pulsa **Repetición** y date el gustazo de **revivir la última vuelta** de la carrera. ¿Desde dónde? Desde los ángulos que quieras, más cerca, más lejos, desde el helicóptero...



El juego tampoco anda corto de opciones, ya que nos dejará modificar prácticamente todos los parámetros.



Antes de entrar en boxes podremos decidir qué partes del bólido retocar: ruedas, alerones, fuel...



La información es detalladísima y real. Sólo falta el número del D.N.I de Schumacher...

MOMENTOS ESTELARES DE LA FÓRMULA 1







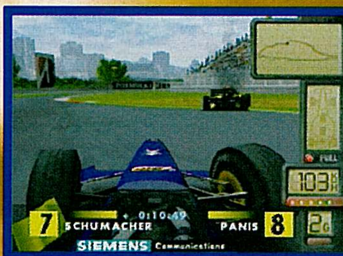






El **modo Transmisión** es un pasada. **Elige piloto, circuito y número de vueltas.** El cartucho comenzará a desplegar ese Gran Premio **tal y como sucedió en la realidad.** Será como una retransmisión televisiva, sólo que además tendremos **control absoluto sobre las cámaras y podremos seguirlo desde el ángulo** que más nos mole a cada momento.





Nadie dijo que la carrera fuera a ser un camino de rosas. Como en la realidad, muchos pilotos abandonan, algunos con un gran "queme".



El realismo se ha disparado en esta entrega, junto con el nivel de detalle. Sin embargo, el control del coche se ha moderado bastante, y ya no se exige tanta pericia.





Un inicio espectacular



Ya desde el principio sabremos a qué atenernos con este cartucho. Nos recibe el rugido de los motores y unas imágenes atómicas que ponen los pelos de punta y enseñan la calidad gráfica que atesora el juego.

La importancia de llamarse Mario

SUPER MARIO BRO

Aviso a todos los poseedores de Game Boy Color: el exitoso Mario va a introducirse en vuestras consolas en breve. Y no podréis oponer resistencia.

Nintendo ha aceptado el reto, y la responsabilidad, de llevar el juego más exitoso de todos los tiempos a su nueva máquina, Game Boy Color. Desde el más joven al más correoso, desde el más jugón al más aburrido, todo el mundo conoce a Mario por este título que sin duda ha marcado en una época en esta industria. Pero, **¿qué puede hacer Nintendo para que esta versión tenga el mismo éxito que tuvo el cartucho original de NES? Es fácil, ofrecer exactamente el mismo juego,** pero dándonos la libertad de llevarlo a cualquier parte. En el número pasado ya os hablamos de la **increíble fidelidad conseguida, tanto en jugabilidad como técnicamente,** por la nueva versión GBC, que además mejorará algunos aspectos gráficos, incluida la resolución. Pero las novedades también vienen por la parte jugable, pues los **diferentes modos de juego (cinco en total, dos de ellos secretos)** harán de «Super Mario Bros. Deluxe» uno de los plataformas más completos para GBC.

Lo mejor de todo es que no vamos a tener que esperar mucho para jugar, pues la llegada de Mario a GBC ya tiene fecha exacta, el **11 de Junio,** el mismo día en que se pondrá a la venta la nueva gama de colores de Game Boy Color.



En el modo challenge lo importante será pasar a toda pastilla recogiendo monedas rojas.



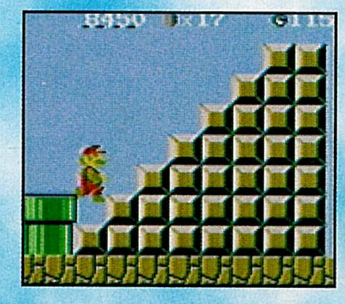
Manteniéndose fiel al original, los fondos del castillo de Bowser serán negros.



Los caparazones de Koopas serán nuestra mejor arma para sumar puntos a mansalva.



Dentro del castillo de Bowser encontraremos lenguas de fuego difíciles de esquivar.





A pesar de los años transcurridos desde su aparición en NES, «Super Mario Bros.» no ha pasado de moda. Más bien todo lo contrario: llegará a GBColor con más fuerza que nunca.



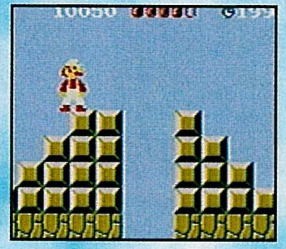




S. DX

MODO DESAFÍO: EN BUSCA DE TIEMPO Y DINERO











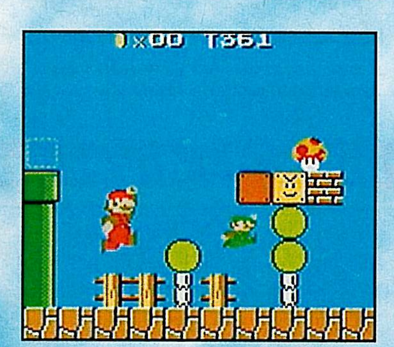
Cuando pasemos sobre una tubería siempre deberemos pulsar abajo, por si nos podemos meter.

*El **desafío consiste en hacerlo todo perfecto.** Esto significa que tendremos que **recorrer las mismas fases que en el modo normal,** pero intentando bajar el crono al máximo, a la vez que buscamos las **cinco monedas rojas** escondidas en cada nivel. Además del tiempo y las monedas rojas, también la puntuación quedará recogida en la memoria del cartucho, de manera que podamos mejorarla en posteriores intentonas. Sólo podremos **jugar a los niveles que hayamos superado en modo normal.***





Los saltos comenzarán a hacerse más ajustados a medida que vayamos avanzando en el juego.



El modo versus nos permitirá, mediante el pertinente cable, recorrer los niveles con un amigo.



Los enemigos eliminados consecutivamente, y sin tocar el suelo, irán multiplicando la puntuación.

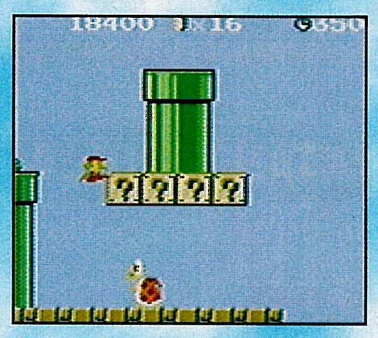
Con sus cinco modos de juego, incluyendo uno para dos jugadores, Mario se convertirá en la nueva e indiscutible estrella de los cartuchos de plataformas en Game Boy Color.



Cada vez que terminemos con Bowser, Kinopio nos desalentará diciendo que "aquí no está la Princesa".



También en el modo challenge tendremos que entrar en los castillos y eliminar a Bowser rápidamete.



Esos cuatro bloques son una verdadera tentación, pero antes habrá que cargarse a la tortuguita.



Las plantas carnívoras siempre han sido un peligro para Mario. Su hábitat natural son las tuberías.

Super players: Lost Levels para todos









*Cuando el cartucho «**Super Mario All-Stars**» salió al mercado para Super Nintendo, la gran sorpresa era que incluía unos **niveles diseñados para el juego original,** que nunca fueron introducidos en cartucho alguno. Si te perdiste aquella oportunidad de jugar lo nunca jugado, tienes una nueva ocasión con «Super Mario Bros. DX» para Game Boy Color. **Ocho nuevos niveles** dentro de un modo de juego reservado para los que demuestren su maestría.*





En los niveles más avanzados encontraremos difíciles plataformas móviles.


Bajo el agua, los calamares y pececillos nos harán la vida imposible. Es por eso que estamos muriendo.



Aquí está Bowser. Para cargárnoslo tendremos que pulsar el interruptor del otro lado de la pantalla.


Los bloquecillos de la parte superior de la pantalla suelen tener algo gordo, para premiar el esfuerzo.



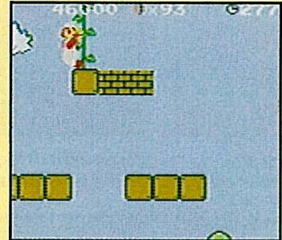
El premio más apreciado por Mario son las monedas. Ya sabéis que si juntáis cien, vida al canto.

La jugabilidad de este monstruo de las plataformas permanece inalterable. Tendremos decenas de niveles: los de siempre, los Lost Levels del cartucho para Super Nintendo, y algunos más...

Modo original: lágrimas de diversión









Este modo es la **verdadera reedición del original para NES.** Es el único al que podréis jugar desde el principio, y a partir de los éxitos que consigáis en sus niveles, irán abriéndose los demás modos. Es el juego que hizo comenzar el lío consolero.

LA OCASIÓN LA PINTAN VERDE, AMARILLA, ROSA Y AZUL





Los que aún no tengáis una Game Boy Color, seguro que esta doble noticia os hace reconsiderar la situación. ¿Que qué pasa? Pues que **coincidiendo con el estreno del arcade plataformero** más esperado para GBC, **«Super Mario Bros. DX», Nintendo España va a lanzar la nueva gama de colores** para la máquina que ya os anunciamos en el suplemento especial del número anterior. Así que la ocasión la pinta **amarillo "banana", rosa "chicle de fresa", verde "kiwi" o azul** "sabor fresco de verano". ¿El precio? Exactamente el mismo al que están disponibles los dos modelos actuales, Purple y Clear Purple. Puede variar según donde lo compréis, pero no oscilará mucho de las **12.990 pesetas.**







La primera aventura de acción y terror para Nintendo 64

Konami España
Orense 34, 9. 28020 MADRID
Telf.: 91 556 28 02 FAX: 91 556 28 35



www.konami-europe.com





Nintendo 64/ 256 Megas/ Nintendo-LucasArts/ Carreras /Junio



El primer episodio ya nos ha cautivado

STAR WARS —EPISODE I— RACER

La licencia de «Star Wars:Episode 1» para Nintendo 64 ha dado lugar a un arcade de carreras al más puro estilo «Wipeout», cambiando las típicas naves por los "podracers" que aparecen en la película.

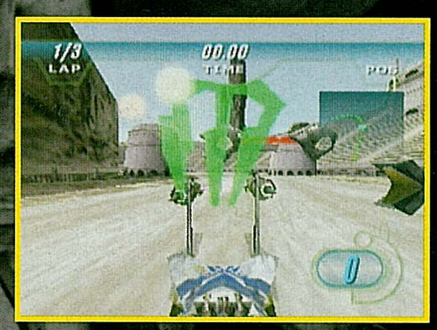
Básicamente, «**Star Wars:Episode 1: Racer**» **es un juego de carreras** que extrae acción, vehículos y protagonistas de una de las **secuencias más espectaculares del film de Lucas.** Como si de "Ben-Hur" se tratara, unas modernas cuádrigas tiradas por motores increíblemente potentes, restos de naves caídas en la batalla, se enfrentan en peligrosas carreras para demostrar quién es el piloto más rápido del sistema. Son los "**podracers**", **unos extraños artilugios** compuestos de dos turbinas unidas a una cabina o "pod" que es donde se sitúa el piloto. Más que su llamativo aspecto, lo que seguro os llamará la atención de estos cacharros será la **velocidad que pueden llegar a alcanzar,** y que por cierto aparece perfectamente reflejada en el juego. Más de 400 millas por hora, que suben casi a las 800 con ayuda del turbo. Además, no hay dos podracers iguales. Cada una de las **20 naves,** con sus pilotos, que pueden participar en la carrera, tienen características diferentes. Eso como en cualquier juego de coches al uso. Distinta potencia, capacidad de giro, de frenada, tracción. Y por si fuera poco existe la posibilidad de mejorar cada uno de estos apartados, comprando nuevas piezas en la tienda de repuestos o racaneando material en el cementerio de naves que hay fuera.

25 circuitos en 8 planetas diferentes

La competición se desarrolla en 25 circuitos localizados en 8 planetas: **Tatooine, Ando Prime, Aquilaris, Ord Ibanna, Baroonda, Mon Gazza, Oovo IV** y **Malastare.** Está estructurada en 4 categorías diferentes, que marcan el nivel de dificultad: siete circuitos en **amateur**, siete también en **Semi-pro**, otros tantos en **Galactic** y cuatro para **Invitational Pod Racing Circuit.** La longitud de las pistas es muy variable ➤➤



La competitividad será bestial en cada carrera, y habrá que vigilar por igual la pista y a los rivales.

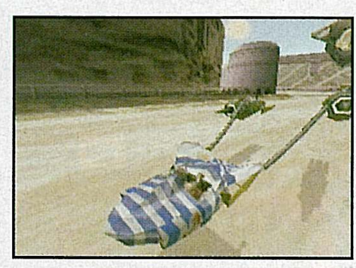


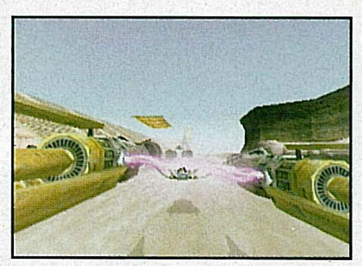
La cuenta atrás ya ha empezado. Eso que aparece delante de tus narices es un "¡tres, dos...!"

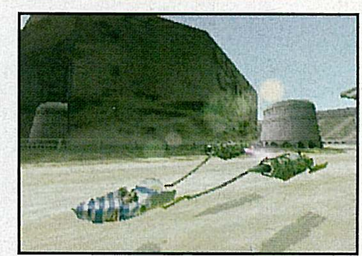


La pantalla del menú presenta las opciones principales. A saber, torneo, "free play" para practicar, carrera contrarreloj y modo versus.

Unas palabras sobre los "Podracers"







LAS AUTÉNTICAS ESTRELLAS DEL JUEGO

Los pilotos. Para entendernos, carne de tu carne una vez que te pongas a los mandos. Al principio podrás elegir entre seis personajes: ***Anakin Skywalker, Ebe Endecott, Dud Bolt, Gasgano, Elan Mak y Ody Mandrell.*** *Cada uno con su estilo de conducción y su nave. Pero cada vez que ganes una carrera, se añadirá un nuevo piloto a tu "escudería".*







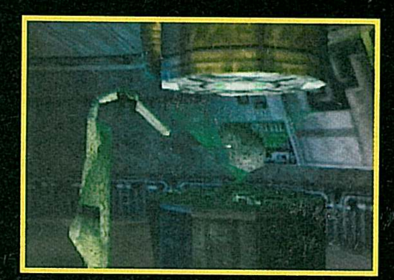

Las carreras de "podracers" son increíblemente trepidantes. Tras la salida, los doce vehículos en pista comenzarán a incordiar a sus rivales, a tratar de dejarlos atrás, y los primeros segundos te atraparán.

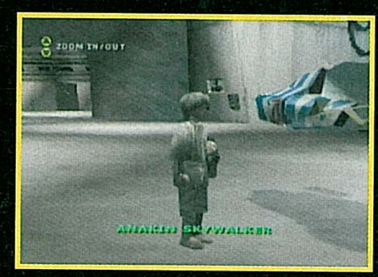


El inicio de carrera es espectacular, con los doce pods muy juntitos tras la salida. Incordiando también.



Con los botones C inclinamos la nave verticalmente para atravesar puertas demasiado estrechas.

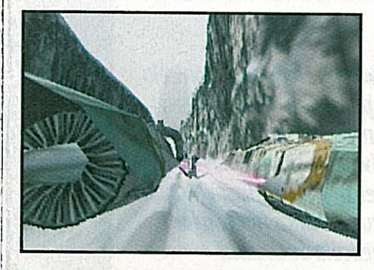




Anakin Skywalker espera paciente en el hangar a que los droids le reparen el pod.




Los efectos sonoros brillarán con luz propia. Se han digitalizado las voces reales de los actores.




Cada ***Podracer consta de dos enormes motores, unidos al pod o cabina al estilo cuádriga romana.*** *Un rayo magnético se encarga de mantener separados los dos motores.* ***Cada podracer tiene su propio comportamiento,*** *aunque el punto común es la increíble velocidad de desplazamiento. Su aspecto es muy llamativo, y especialmente en las vistas más cercanas alucinaréis con la reproducción en pantalla. Ahora que nada comparado con su delicioso pilotaje...*

No te pierdas...!



El sistema de competición

Primero tendrás que **completar el torneo amateur**, que en realidad es algo más que un entrenamiento. Después se abrirán las demás categorías, aunque de momento sólo el primer circuito de cada una.



Los prodigiosos efectos de luz y color

Saltan a la vista. **Efectos de luz en tiempo real,** perfectos juegos de sombras, las estelas de los motores y más aún el brillo y colorido del rayo magnético que mantiene separadas las turbinas.



aunque lo normal es enfrentarse a largos recorridos, que a medida que avanzamos van cargándose de dificultades en forma de **obstáculos (rocas gigantes, lasers, tubos de absorción)** y zonas que exigen una destreza magistral (túneles estrechos, giros de 90 grados). Otra característica común a las pistas es la presencia de **desvíos alternativos y atajos secretos** que pueden acortar el viaje o facilitarte la situación.

Los aspectos técnicos

A la vista de estas pantallas sobra decir que la **calidad gráfica será espectacular,** sobre todo con la expansión de memoria que permite modo alta resolución. La potencia gráfica se verá secundada por una **soberbia sensación de velocidad** que no enturbiará un **control seguro y exquisito.** Sobre el control hay que decir además que os tendrá con las manos bastante ocupadas, porque hay botones para todo. Para acelerar, frenar, girar, cambiar la vista, reparar la nave en marcha, activar el turbo, o colocarnos en posición vertical. Cuestión de acostumbrarse. Puestos a soltar más elogios, no olvidemos el tema auditivo. **La calidad de efectos y melodías os transportará al universo de la película.** Las voces brillan con luz propia, y están digitalizadas de los actores reales, y la música crea una sensación de ambiente (estéreo surround) que os vais a creer que estáis en el cine. Pronto, muy pronto...

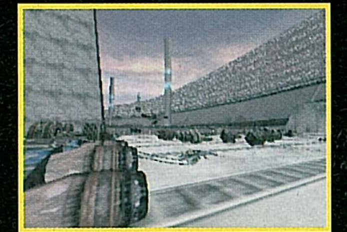


La vista que se obtiene desde una de las dos cámaras interiores del podracer te dejará sencillamente boquiabierto.



El circuito Vengeance es el más duro del primer nivel. Está plagado de obstáculos como este láser en pleno salto.









Los motores se encienden o apagan al acelerar y frenar. Se acompañan de un efecto acústico increíblemente logrado.



Si pudieras jugar a cámara lenta, disfrutarías de efectos tan conseguidos como el rozamiento del pod en una de las paredes.

El control de los vehículos nos ha parecido muy suave y preciso. Hay que estar atentos a muchos botones, porque las posibilidades de movimiento son amplias, pero enseguida le cogerás el tranquillo al podracer.



En Vengeance también, este tubo nos absorbe y va poniendo piedras gigantescas que tendremos que esquivar.

La intro, cómo no, en plan película









***Anakin Skywalker** controla apuradamente su podracer en las escenas de la intro. Sus rivales le siguen muy de cerca, y todo hace pensar en que estamos frente a la película de Lucas...*

CARRERAS VERTIGINOSAS ENTRE DOS JUGADORES

El juego incluirá un modo versus para retar a un amiguete a una supercarrera. **La pantalla se dividirá horizontalmente y sólo apareceréis los dos en pista.** *Elegiréis perspectiva entre las mismas vistas que en el modo "single", y nave, aunque no se puede repetir. NI la velocidad ni la definición gráfica notarán la carga extra de gráficos.*



No habrá dos vehículos iguales. Cada podracer tendrá sus propias características, y después vosotros podréis mejorarlas comprando accesorios en la tienda de Watto.







El look de los circuitos varía mucho según el planeta donde transcurra la carrera. Pasaremos por ciudades gigantescas, tubos espaciales, o sobre arena del desierto, superficies nevadas...





EN LA TIENDA DE WATTO










Con los "Tugruts" obtenidos en la carrera, podrás comprar **accesorios que mejoren la potencia y manejabilidad de tu "podracer" en la tienda de Watto.** *Allí se venden nuevos motores, frenos más potentes... pero todo a un precio carísimo. Si no tienes suficiente,* **prueba a ir al desguace (junkyard),** *porque la reparación te saldrá más barata (aunque no es cuestión de fiarse). También puedes optar a* **comprar nuevos androides** *que reparen más rápidamente la nave.*



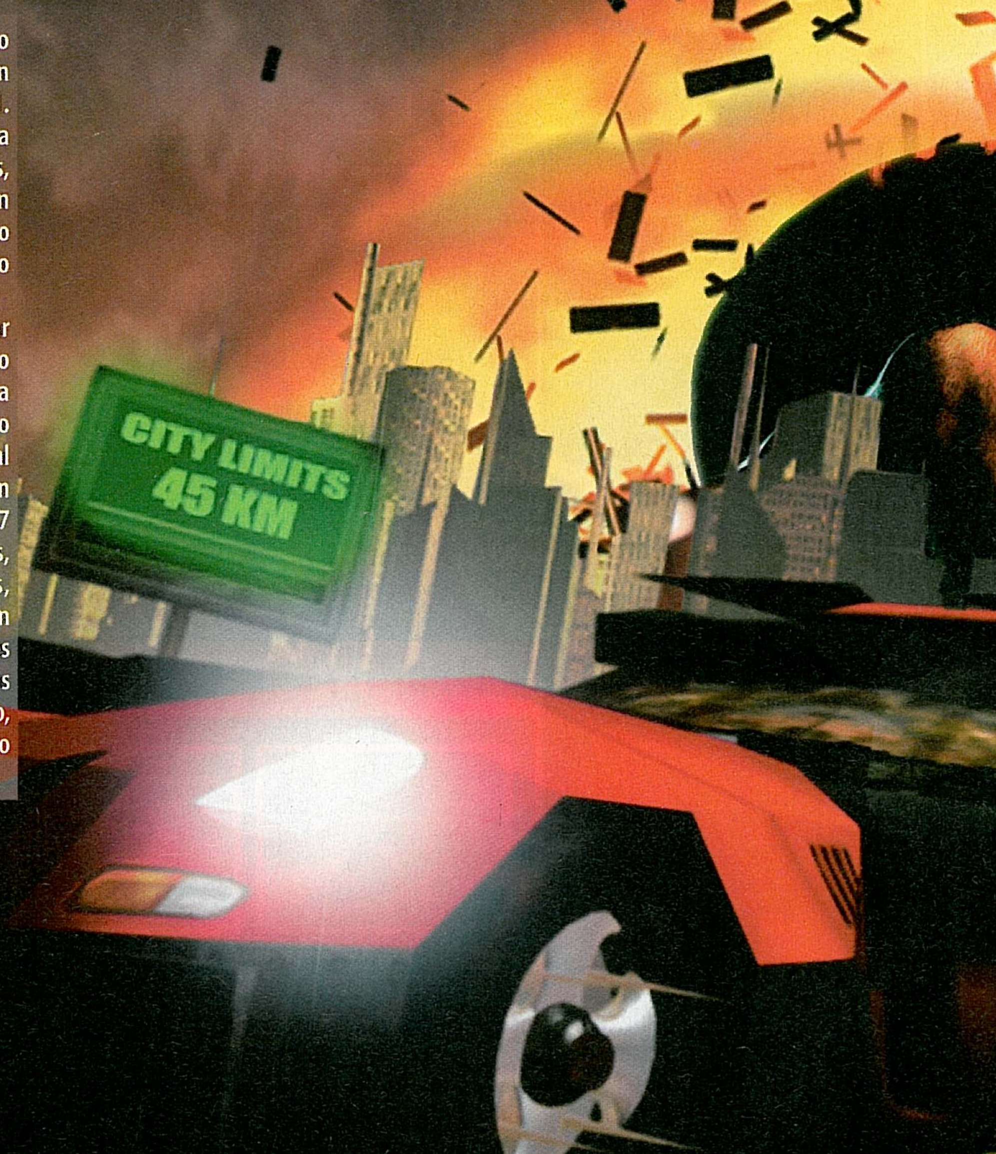
Avalancha de sensaciones a toda velocidad

CARMAGEDDON

Por fin hemos podido jugar con la versión de Nintendo 64, aunque aún en una beta, y además hemos confirmado la fecha de lanzamiento definitiva, que será en julio, aunque por aquí ya estamos deseando echarle el guante

Los dinosaurios fueron los protagonistas del preestreno de «Carmageddon 64» que vivimos en nuestra redacción de la mano de Sam Forrest, PR manager de SCI. Queríamos ver cómo quedaban en pantalla y cómo quedaba el juego con ellos, tras la decisión adoptada por Infogrames, la compañía que lo va a distribuir en España, de incluirlos en lugar de los personajes humanos. Ver si perdía, ganaba... y lo que hemos sacado en claro es que con o sin dinos, el juego conserva toda la emoción e intensidad que prometía.

La clave de su fuerza estará sobre todo en la peculiar carrera que plantea. Porque la velocidad no será lo único importante, sino que habrá que preocuparse por destruir a los coches rivales, cruzar los check points, obtener tiempo extra y atropellar a los dinosaurios para añadir más puntos al marcador y de paso cumplir los objetivos que se nos ordenan en cada uno de los diez stages disponibles. En total habrá 37 niveles para correr, sobre 23 coches (o llámales máquinas, porque tendréis desde "clásicos" a camiones enormes, pasando por una vieja Volkswagen) y todo se desarrollará en escenarios 3D muy sólidos, que lucirán aún mejor en hi-res con la expansión de memoria. Capítulo aparte merecerán las armas, con unos items alocados y divertido funcionamiento, y parece que hasta podremos modificar el comportamiento de los dinos. Ya os contaremos...





No te pierdas...!

Dinosaurios por zombies, así queda el cambio

Adiós a la polémica Carmageddon. En la versión N64 no habrá humanos, ni siquiera zombies. Serán **dinosaurios** y explotarán en **líquidos de diferentes colores.**

Algo más que correr, por ejemplo chocar

Con dinos y todo, las carreras de Carmageddon seguirán igual de **brutales.** Los choques, saltos, vueltas de campana, los ataques a otros coches... **¡es el objetivo!**

Head to Head

Habrá **varios modos de juego en la opción dos players.** Podréis pegaros hasta la muerte, completar una misión en equipo, o simplemente competir para ver quién atropella más dinosaurios.

MÁS QUE ITEMS









*Cada vehículo irá equipado con armas diferentes, y luego tendréis que recoger items **desperdigados en cajas por todo el nivel.** Basta atropellarlas para coger **tiempo extra, dinero, armas, puntos...***



Cada stage tendrá su propia meteorología. Aquí nos ha tocado rayos, agua y centellas.



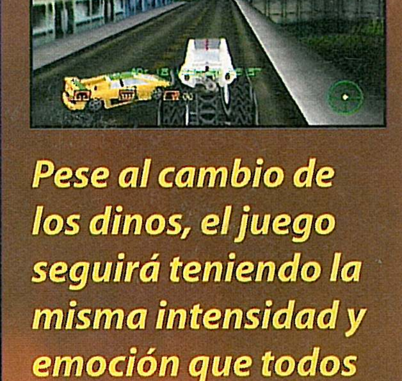
Está claro, ¿no? Si no lo entendéis, aquí dice que para ganar hay que cascar a los rivales.



Como curiosidad, la versión para UK tendrá zombies y sangre en lugar de dinosaurios.







Pese al cambio de los dinos, el juego seguirá teniendo la misma intensidad y emoción que todos esperábamos.

De frente la meta y una buena fila de cajas con bonus. Genial. Coged tiempo y preparaos para la siguiente vuelta. Y recordad, no siempre gana el primero que cruza la línea.









Así lucirán los dinos que finalmente aparecerán en N64. Grandes, con buenas texturas, ojitos verdes y limitada inteligencia: de momento sólo huyen.

¿CARRERAS O COCHES DE CHOQUE?

En »Carmageddon 64» habrá circuitos, carreteras, check points, puentes, casas, pero nos invitará a participar en una **carrera muy poco habitual.** Porque lo que menos contará será cruzar la meta el primero, antes habrá que preocuparse de conseguir tiempo extra, **eliminar a la máxima cantidad de rivales a base de choques constantes, y atropellar dinosaurios.** Cumpliendo todas esas premisas completaremos tranquilamente el nivel y no tendréis que preocuparos por correr más que los demás.



















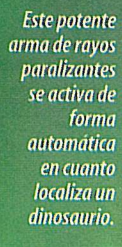
Antes de explotar una y otra vez, tened en cuenta que arreglar el coche cuesta dinero...







Carmageddon 64 sabe de números: 10 escenarios con otras tantas misiones diferentes, 37 niveles, más de 20 coches disponibles, cientos de items distintos...



Este potente arma de rayos paralizantes se activa de forma automática en cuanto localiza un dinosaurio.















Te subes por las paredes tras un golpe bestial y encima ganas bonus por "doble combo". Son las cosas de este «Carmageddon 64».



¡¡Ya tenemos las imágenes y los títulos más espectacula

EL DÍA ANT

Nintendo: más creativos, originales y adultos que nunca

La gran N va cargadita este show. Veremos y jugaremos: DKC64, Jet Force Gemini, Perfect Dark, Mario Golf, Riqa, Ridge Racer...

Hay de todo, como en botica. El plan de estrenos de Nintendo es de los de obligada visita al show, y nosotros lo vamos a disfrutar allí mismo, en vivo y en directo. Empezaremos por el arsenal de los RARE. Donkey Kong 64 debe ser la primera parada. Hay promesa de eprom jugable, aunque algo corta de tramos: no habrá versión definitiva hasta últimos de año. Por nuestra parte aquí van las únicas pantallas difundidas De Jet Force Gemini habrá muchísimo más. El juego va bastante adelantado, como muestran las imágenes, y ya se advierten todos esos lujos gráficos, nuevo y revolucionario engine incluido, que nos prometieron tiempo ha. Perfect Dark, la esperada continuación de GoldenEye, también campará a sus anchas por el gigantesco stand. Poco os podemos decir de este shooter 3D, excepto que la protagonista será una valiente espía y que le han dado un buen repaso al "motor" del 007. Se espera lo mejor.

Nintendo será una de las atracciones del show. Y no sólo por los juegos de RARE, como DK64, sino además por sus últimos anuncios: Riqa, Eternal Darkness...

Tras Rare, tiempo para "second" y "third" parties. Para empezar, Mario Golf, que está en manos de un equipo de desarrollo llamado Camelot. Sus protagonistas, 10 personajes de la banda de Mario, para practicar el golf más simple o el de Olazábal, a elegir por el consumidor. Utilizará caracteres poligonales diseñados en plan cartoon y, ojo al parche, será compatible con el 64GB Pak, lo que significa que podremos comunicarlo de alguna forma con la Game Boy.

Y del golf a la estrategia, para ponernos a los mandos de dos títulos de alta alcurnia: Command & Conquer 3D y Starcraft. El primero lo están convirtiendo sus "papás" de PC, Westwood, y promete incluir nuevos alicientes para que no todo sea tanto "ratón". El otro llegará vía Blizzard y completará este primer aterrizaje "p-cero" que conquistará a las masas.

Muchas más cosas, ya en breve. Hudson prepara con alegría el regreso de Bomberman, que no se cansan los tíos, en un arcade épico por supuesto en 3D. De Japón también nos llegarán Smash Bros, vía Hal, y Ogre Battle 3, desde el cuartel general de Quest. RPG, por si no lo sabíais. Paradigm mostrará satisfecho F-1 WGP II, y Lucas hará lo propio con el Episode 1 de Star Wars, Racer que podréis ver en este mismo número junto a lo del explosivo Fórmula 1.

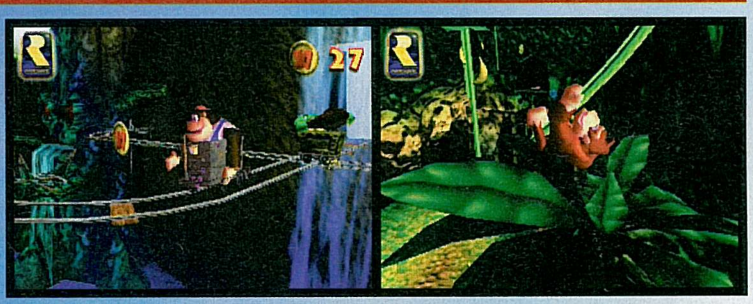
Ahora otro de sorpresa. Riqa, una aventura de acción en 3D, perspectiva tercera persona, que también tiene protagonista femenina y con rol agente secreto. Éste lo hace Bits Studios y llegará a principios del 2.000. Y ya por último, la confirmación definitiva de que Namco lanzará su Ridge Racer para Nintendo 64. Lo buscaremos como RR64, pero no olvidéis otro nombre: Revolver, porque el título aún no es definitivo (el juego sí, desde luego).

JET FORCE GEMINI



Para cuando juguemos, lo nuevo de RARE estará al caer en España. Pero al menos podéis ir preparados con estas pantallas.

DONKEY KONG 64



Los personajes principales volverán a ser Donkey y Diddy Kong, pero además conoceremos a tres nuevos colegas: Tiny, Lanky y Chunky, a quien por cierto podéis ver en la pantalla de la izquierda.

res que se van a enseñar en el próximo E3 de Los Ángeles!!

ES

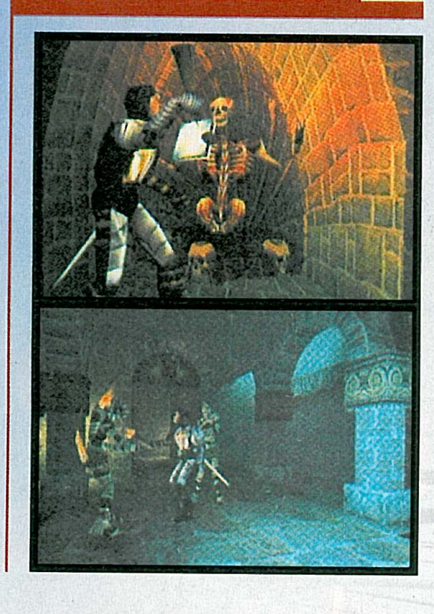
El "E3" versión 1999 se celebra entre los días 13 y 15 de mayo, justo cuando sale a la venta este número de Nintendo Acción. Así que, para que no te quedes con las ganas de saber qué juegos y maravillas se han presentado, aquí tienes una previa de lo que va a ocurrir...

PERFECT DARK



¡¡Aleluya!! Nintendo promete que habrá una versión jugable de este esperadísimo arcade. Por fin podremos conocer en persona a la agente secreto Joanna Dark. Aunque, ya veremos...

ETERNAL DARKNESS



MARIO GOLF



Será la revancha del tímido Waialae Country. Una fiesta para amateurs y profesionales, con Mario de organizador.

COMMAND & CONQUER



SORPRESAS Y ANUNCIOS PREVIOS

Provisionalmente se llama **Kobe Bryant 2** y, según todos los indicios, estará en el stand de Nintendo. Harán los honores los chicos de Left Field, que para la ocasión introducirán modo alta-resolución y actualizarán licencias, jugadores y jugadas.

En la feria se anunciarán los dos cartuchos más "grandes" de N64. Se trata de **Ogre Battle 3**, con 320 megas del ala. Y **Resident Evil 2**, que se elevará a los 512 megitas, el doble de Zelda.

Para fans de la estrategia bélica, THQ preestrenará en el show la versión 64 bits de **Nuclear Strike**, remake del clásico de EA que está desarrollando Pacific Power & Light. Junto a él, THQ mostrará **Bassmaster 2000, MomenQuest, Rugrats: Scavenger Hunt** y **WWF**.

Apuntad el nombre de **Rainbow Six**, porque se confirma su próxima llegada a Nintendo 64. Esta aventura estratégica está ahora mismo en manos de Saffire y será publicada por la casa americana Red Storm Ent. En el juego manejamos a un equipo antiterrorista de élite con misión desenvolverse en 12 peligrosas misiones a lo largo y ancho del mundo.

Konami también va a desplegar sus mejores fuerzas en el show. Estará todo lo que sigue: **Castlevania II, Hybrid Heaven, ISS 2000, NBA in the Zone 2000, Blades of Steel y Goemon 2.**

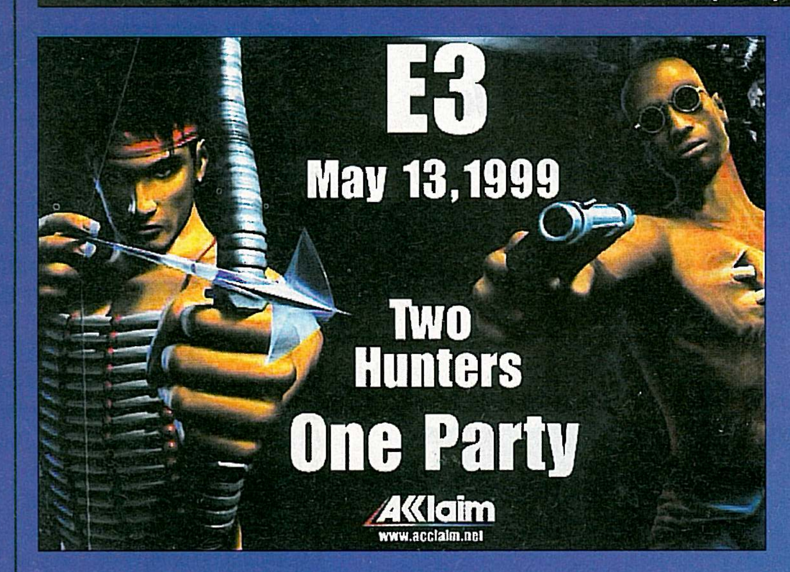
Activision es otra de las que ha tomado con fuerza su entrada en N64. Para el show prepara una lista muy atractiva, con cosas como **A Bug´s Life, Quake II, Space Invaders, Spiderman, Toy Story 2 y Vigilante 8 II.**

Que no se nos olvide lo de Midway, que también va a traer cola. Fijaos si no en todo lo que preparan: **Blitz 2000, Hydro Thunder, MK: Special Forces, Paperboy 3D...**

Y para Game Boy Color, el show va a suponer el desembarco definitivo. Muchas y grandes novedades se anuncian para esta feria, con nombres que la verdad cuesta trabajo creer. Empezando por el **Metal Gear** de Konami y terminando por el **Tomb Raider** de Eidos, aquí van algunas de las cosas que veremos en el E3 para GBC: **Azure Dreams, Bionic Commando, Crystalis, Catwoman, FIFA, Earthworm Jim 3, Tiger Woods Golf, Castlevania 2, Quest RPG, Magical Tetris Challenge, Rainbow Six, Madden 2000, Oddworld Adventures, Beavis & Butthead, Street Fighter Alpha, 1942, Paperboy, San Francisco Rush, Pokémon Pinball, Mario Golf...**

Acclaim: la perfección más siniestra

Shadowman será una de las estrellas del show. Junto a él, quizá podamos ver una presentación del nuevo (y diferente) Turok...



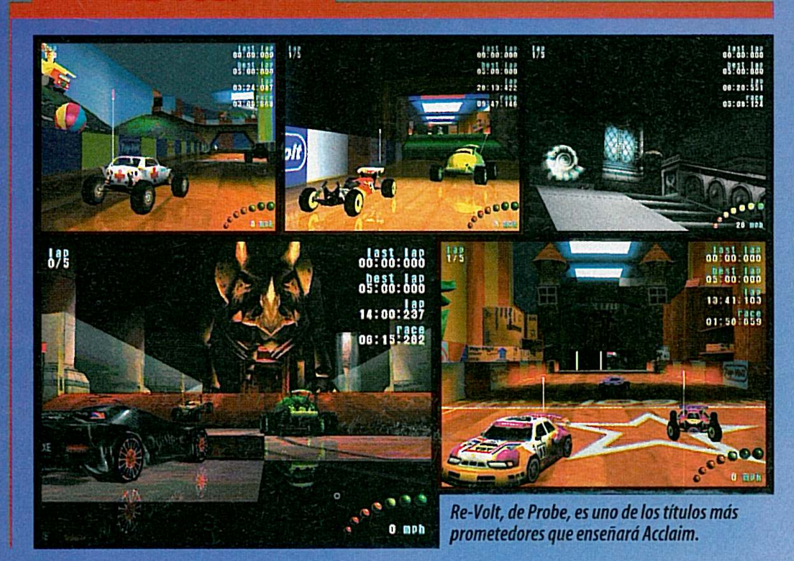
Héroes, coches radiocontrol, "starship troopers" y estrellas de todos los deportes protagonizarán el siempre bien cuidado montaje de Acclaim en el show americano. Qué bien, con lo que a esta gente le gusta montar el show. Lo primero es lo primero. Jugar con Shadowman. El primer héroe negro de un videojuego en un programa que romperá los moldes de tu Nintendo. No sólo por el artilugio tecnológico que le están metiendo los de Iguana, sino casi más por la puesta en escena y por su argumento deliciosamente tétrico. La cosa irá de crímenes y de dos mundos, el de los vivos y el de los muertos, que se entrelazarán para gozo y placer de la estética más «Seven» y los cuentos góticos. A esto jugaremos sentados y con mucha concentración. Y ya puestos, ojalá hiciéramos lo propio con el nuevo Turok. Rumorcillos hay, incluso se ha hablado de una versión que se centrará mucho más en la acción. Y de N2000, ni te cuento.

La cosa irá de héroes y mucha acción en el stand de Acclaim.

Con los pies en el suelo, el siguiente hito llegará con los cacharros RC de Re-Volt, donde nos sumergiremos en una carrera apasionante con 28 coches radiocontrol, 14 circuitos diferentes en siete entornos, 5 modos de juego, 4 escenarios multijugador, misiles, armas y un montón más de cosas que ya contaremos a nuestro regreso. Las mismas ganas le tenemos también a Armorines, un shooter en 3D con aliens, bichos y fuerzas de la marina, que cruza el engine de Turok con los efectos de luz de Forsaken. Madre mía lo que puede salir de ahí. Lo hacen los Probe, que dicen que han puesto cinco grandes niveles, con cuatro fases cada uno, y modo dos jugadores en cooperación que va a arrasar.

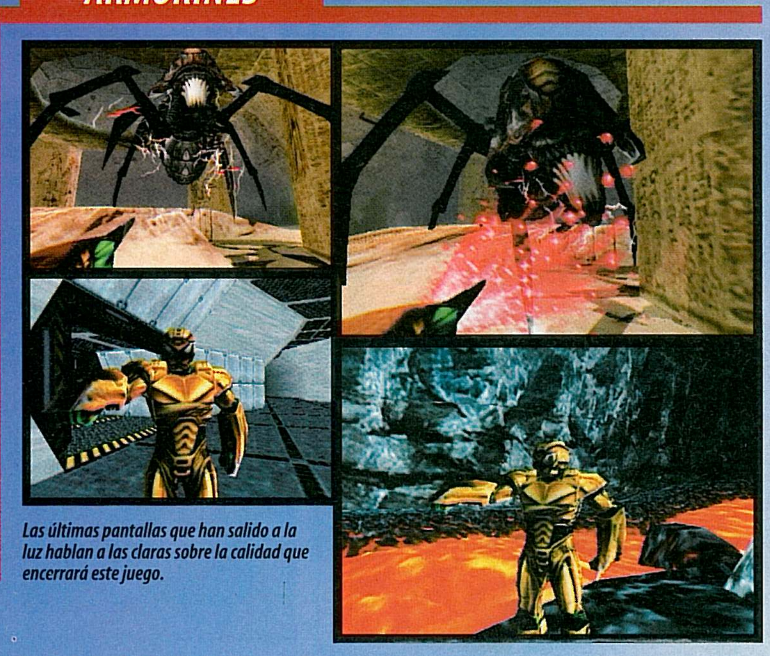
Nos quedan los deportivos, una etiqueta que Acclaim domina. En este campo echaremos unas partidas con varias versiones 2.000: la de Jam, con simulación 5 para 5 y un modo especial dos contra dos; la de QBC, con los jugadores en plan aún más realista; la de All Star Baseball, que ya veremos si llega a España; y la de un estreno, el Motocross de Jeremy McGrath. Muy interesante a priori.

RE-VOLT



Re-Volt, de Probe, es uno de los títulos más prometedores que enseñará Acclaim.

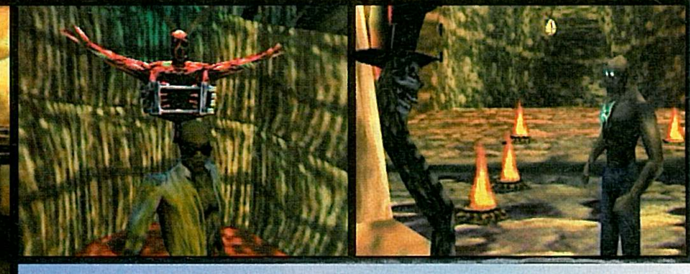
ARMORINES



Las últimas pantallas que han salido a la luz hablan a las claras sobre la calidad que encerrará este juego.

SHADOWMAN





Shadowman también se llevará la palma en número de visitantes. Se nos ha prometido versión jugable y eso significa deleitarnos con alguno de los 16 stages, entre el lado de los vivos y el de los muertos, que están en desarrollo. ¡Y lo veremos en alta resolución!

Y además, otros juegos que nos llamarán la atención

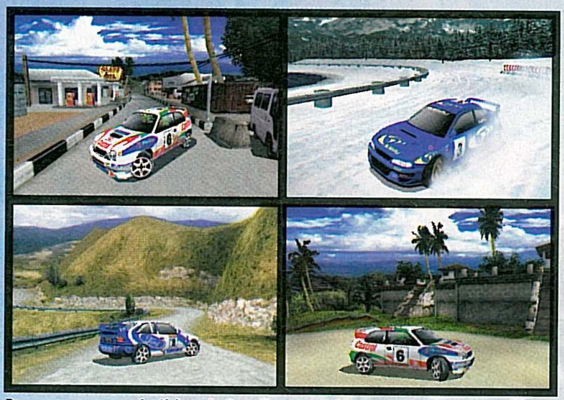
Midway, Titus, Electronic Arts, Capcom... las otras grandes del show también participarán en la fiesta...

Bien, pues como no podíamos conseguir todos los nombres, pantallas e imágenes de los títulos que se presentarán en el E3, hemos hecho un apartadito con algunas de las cosas que no podremos perdernos bajo ninguna circunstancia. El vistazo lo encabezan dos juegos de coches que os van a volver locos. Uno es el **World Driver Championship** de Boss Games (Top Gear Rally), con su hi-res, 30 coches reales, 120 combinaciones posibles de circuitos, y su careto Gran Turismo a tope. El otro se llama **Rally Masters** y lo hace Gremlin. Ni que decir tiene que las primeras pantallas nos han revolucionado el espíritu.

Prácticamente todas las grandes compañías presentarán sus nuevos títulos para Nintendo 64.

Qué realismo, que gráficos... Aunque para revolución, la de **Resident Evil,** que estará en sus dos versiones, GBC y N64, en el stand Capcom, y parece que ambos jugables. La pregunta nos ha surgido hace poco: ¿quién lanzará el juego, porque no parece que vaya a ser Virgin? En fin, seguimos con cosas de ruedas y del motor para presentaros **Road Rash 64,** versión made in THQ del clásico de Electronic Arts, que vendrá con muchísimas mejoras y sobre todo una velocidad impresionante. Hablando de Electronic Arts, la gente de los deportivos se ha sacado de la manga en estos últimos días un par de títulos que harán las delicias de todos vosotros: **FIFA 2000,** la próxima generación del magnífico juego de fútbol, y **Tiger Woods,** que será el primer juego más o menos "serio" de Golf para N64. Otras maravillas que podremos degustar en Los Angeles llegan encabezadas por un adictivísimo arcade de Midway, de nombre **Gauntlet Legends,** y prestigio ganado a pulso en las recreativas: tendrá cuatro jugadores sin split screen. La lista continúa con el **Tazmania** de Infogrames, **Monster Truck Madness,** también de Midway, **Knockout Kings y Hot Wheels,** de EA...

RALLY MASTERS



De maestros parece lo último de Gremlin para 64 bits. Las primeras imágenes que han presentado nos han dejado patidifusos y con la baba en el mando...

TIGER WOODS GOLF



El juego del golfista revelación ha sido el penúltimo en incorporarse a la lista de nuevos cartuchos deportivos que Electronic Arts ya nos ha avanzado.

ROAD RASH 64



24 motos, 10 armas diferentes, alta resolución, modo para cuatro jugadores, 30 imágenes por segundo, no se les puede pedir más a los de THQ...

WORLD DRIVER



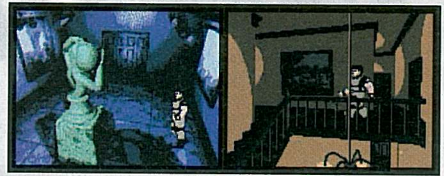
En modo "hi-res" la pantalla ofrecerá una vista panorámica de la carrera, como veis arriba. La calidad gráfica será también muy alta en el modo normal.

GAUNTLET LEGENDS



Midway tiene entre sus manos unas cuantas joyitas para la Nintendo 64, pero entre ellas destacará sobre todo este Gauntlet puro-puro de recreativas.

RESIDENT EVIL GBC



Con paciencia y mucho arte, Capcom está desarrollando una versión increíble de su juego más laureado.

FIFA 2000



Acaso os creíais que EA Sports iba a pasar sin su fútbol de todas las temporadas. Pues no, y su nuevo 2.000 será más o menos como veis aquí arriba.

RESIDENT EVIL 64



Capcom nos permitirá jugar (eso parece) con la beta aún sin terminar de su Resident de N64.

- KONAMI
- Plataformas
- Julio-Agosto

Mystical Ninja Starring GOEMON 2

EL NUEVO Goemon se mantiene fiel a sus raíces, a sus amigos y a sus neuras, pero cambia radicalmente el concepto del juego que le vio nacer en N64. **Del RPG casi puro pasamos a unas plataformas también casi puras,** con parada y fonda en **ciudades, con diálogos** (en inglés, claro) y con el alunizaje del genial Impact. Muy al estilo «Yoshi´s Story», los saltos serán en dos dimensiones, pero los escenarios lucirán diseño 3D, tanto los "urbanos" como los plataformeros. Como en la primera aventura, también viajamos al Japón medieval, sólo que ahora hay más espacio para el descubrimiento de texturas, efectos de luz y gráficos, que os sorprenderán por su colorido. La **jugabilidad rayará a un nivel muy alto,** sobre todo porque el manejo de los personajes será cómodo y sencillo. La imaginación de los diseñadores también contribuye...

Goemon y sus amigos salen de marcha


▲ Hay que reunir varias tablillas para ir avanzando en las diferentes zonas de juego.


▲ Este monstruo es de los inteligentes. Va con la maza directo a la cabeza.



▲ En la ciudad podemos avituallarnos y conseguir pistas de lo más sabroso.

De entrada, la tira de historia



Tu primer monstruo: temblarás pero no sucumbirás



◄ **Es el mismísimo Esqueleton**, que ha dejado a la gente de GI Joe para meternos miedo en los primeros stages de Goemon 2. Para empezar no está mal, porque asusta un rato y ni siquiera estamos ante uno de los jefes finales. Pero luego mucho "trilirili" y nada más. Basta con aprenderse la rutina de ataque y golpearle sin piedad cuando se despiste. Pero sirva la impresión para que no creáis que la cosa sólo va de saltitos aquí...



▲ Según nos cuenta Sasuke, el fenomenal robot Impact parece que ha perdido los estribos y se ha aliado con los malos. Aquí le vemos a punto de hacer diana en nosotros.

Cae la noche



▲ **El día y la noche se suceden en la aventura**, (no en tiempo real claro), proponiendo detalles diferentes según el momento que juguéis. Por la noche aparecerán nuevos y más duros enemigos, será posible encontrar otros habitantes en la ciudad...

Primera impresión



- El modo dos jugadores está bien resuelto y es superdivertido. No hay que dividir la pantalla...
- Fórmula de juego extradivertida, con muchos saltos, toques RPG y una longevidad sin precedentes.

–

- Los diálogos, pocos pero importantes, continúan en inglés. ¿Será imposible cambiar esta manía?
- La parada en las ciudades puede convertirse en algo lento e inservible si no sabes qué o dónde buscar.

Esta vez necesitaréis más habilidad, rapidez y astucia para dominar el nuevo Goemon.



▲ Cada zona está dividida en varios niveles de plataformas y uno "urbano".





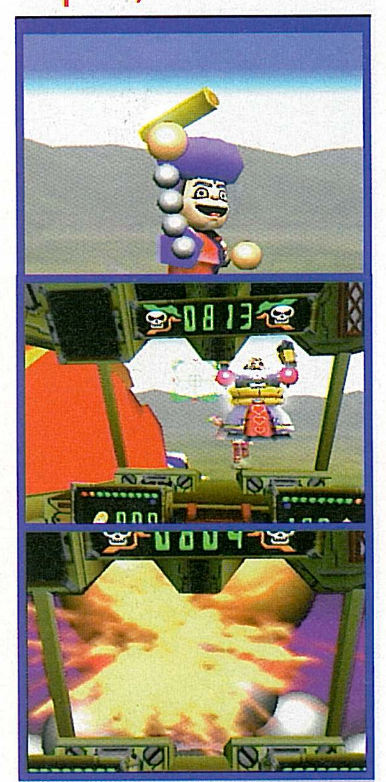






◄ **Sepáis o no inglés**, el nuevo lío de Goemon se entiende claramente. El viejo profesor chiflado ha inventado una máquina capaz de resucitar a los muertos, y justo cuando se la va a enseñar a nuestros amigos, llega Bismaru, la hermana (sí, monja también) de Ebisu, y se la lleva...

Impact, de nuevo



Impact acude de nuevo a la cita con los stages peleones de Goemon. Esta vez la novedad consiste en que lucharemos junto a un robot amigo al que podremos pasarle el testigo.



Es la pantalla de Game Over más estrafalaria y divertida que veréis jamás.



A dos jugadores se multiplica la diversión y las posibilidades de ganar.

Consigue la entrada al siguiente nivel





Lo normal es que al final de la fase plataformera nos premien con una tablilla de password, pero también en la ciudad conseguiréis algunas ayudando a los vecinos.

«Goemon 2» cambia RPG por plataformas y se hace más divertido y jugable.







Tiene una concepción de dos dimensiones y media, como «Yoshis Story», con fondos en 3D y desarrollo lineal.

Montadito me quedé



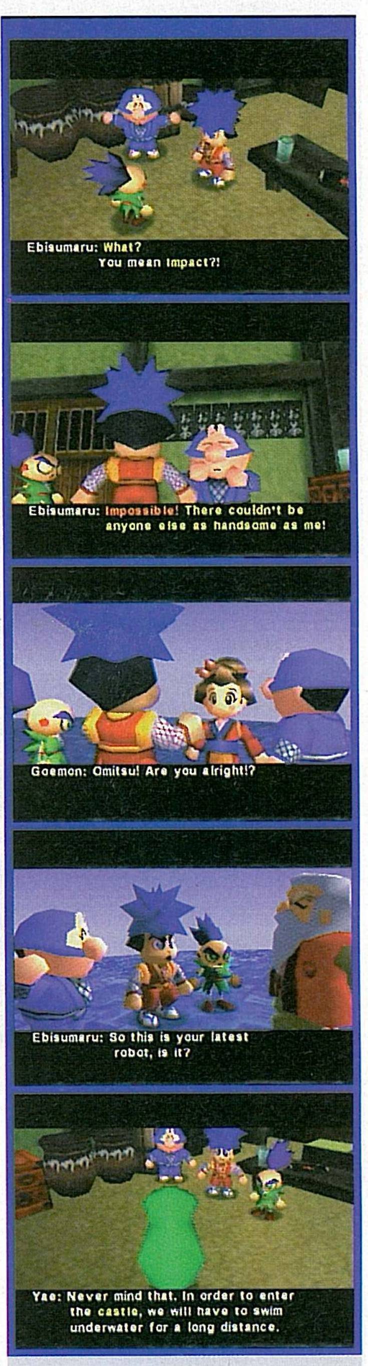
A lo largo del juego podremos utilizar distintos "vehículos" que facilitarán nuestro avance. Hasta donde hemos llegado, las posibilidades han sido un caballito de coz potente, otro, éste morado, de coraza invulnerable, y un pequeño tanque o especie de, que hará mucha pupa a los fantasmas malos. Pero seguro que habrá muchos más...





De noche, las arañas campan a sus anchas, pero con un par de monedazos...

De cine



El encuentro con Yae, o cada vez que eliminamos a un jefe final, o cuando conozcamos a un personaje, harán saltar estas secuencias cinemáticas que nos pondrán en situación.



En la ciudad, investigad todos los rincones. Hasta el pozo más recóndito.

- Acclaim
- Puzzle
- Junio

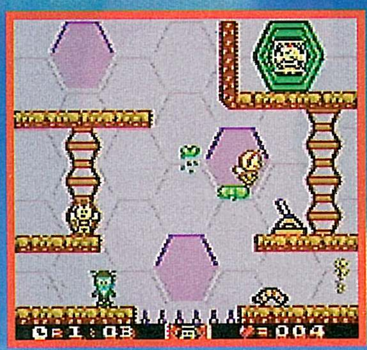
Maya the Bee

Cerebro de abejita

La inolvidable Maya, la abeja que en nuestra niñez nos hizo pasar media hora diaria frente al televisor, será la protagonista, junto con sus amigos Flip, el saltamontes, y Willy, el dormilón, de un flamante cartucho para GBC. El desarrollo del juego **mezclará las plataformas con la estrategia,** al estilo de «Lost Vikings», de manera que iremos manejando alternativamente a los tres personajes protagonistas, que podremos cambiar en función de los desafíos, ya que cada uno estará especializado en una tarea diferente (pulsar palancas, cruzar zonas acuáticas...).

Nuestro objetivo será ir **salvando, nivel por nivel, a todas las larvas secuestradas** por los malos, que también tendrán un papel importante en el juego, ya que su sólo contacto bastará para quitarnos una vida.

«Maya the Bee» promete ser un título **adictivo e inteligente**, y técnicamente también ofrecerá un buen nivel, tanto en gráficos como en control.

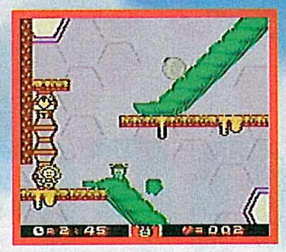


▲ Cada uno de los personajes disfrutará de habilidades específicas. Por ejemplo, Maya es la indicada para pulsar palancas...

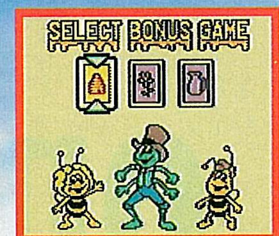


▲ Las caídas desde gran altura o el contacto con cualquier enemigo nos harán perder vidas. Despacito y buena letra.

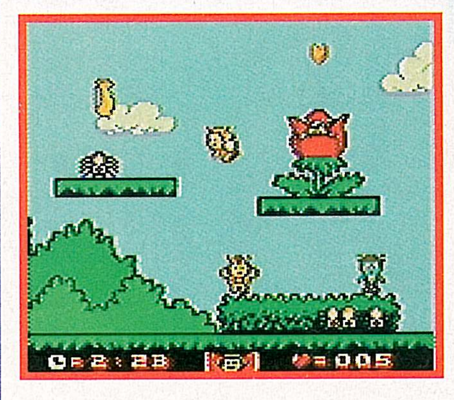


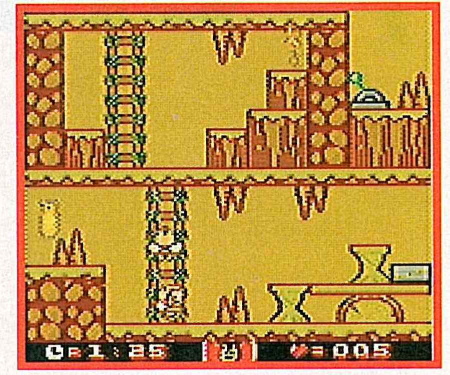




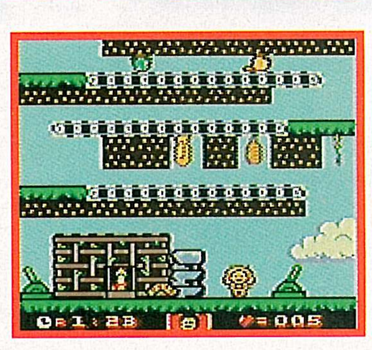






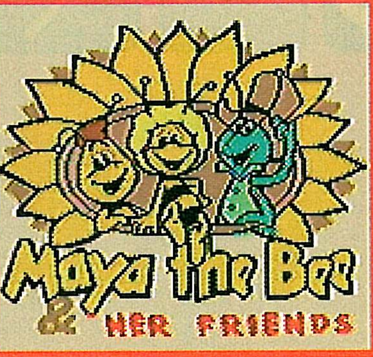


La aventura de la abeja Maya nos obligará a utilizar la cabeza para avanzar.

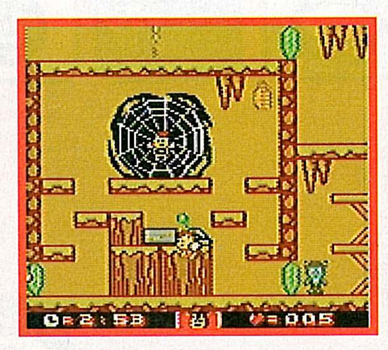


En un país multicoloooor (tarán tan tan)





◀ El cartucho incluirá una intro en la que la tía Cassandra, tutora de Maya, nos pondrá en situación. Los tres amigos no dudarán: trabajarán juntos.



▲ Los niveles se irán haciendo más extensos y complicados según avancemos.

Primera impresión



- Va a ser el primer juego de este tipo para GBC. Un género que requiere destreza manual y agudeza mental.
- Manejaremos a tres personajes sin complicaciones en el control.



- Quizás los protagonistas sean demasiado infantiles para este género.
- La diferencia de calidad gráfica entre algunos escenarios es demasiado acusada. Parecen juegos distintos.

AllStar Tennis '99

Desafía a tus estrellas

- 8 de los mejores jugadores del tenis mundial. M. Chang, J.Novotna, G. Kuerten, R.Kracjicek, M. Philippoussis, A. Coetzer, C. Martinez, J. Bjökmanl.
- 8 pistas diferentes con diferentes superficies de juego.
- Golpes especiales: Dejadas, "Smash", Revés, Globos, Voleas.
- Movimientos exclusivos: Todos los tenistas tienen 3 movimientos especiales y uno personalizado para cada jugador.
- 3 Modos de juego: Smash Tenis, Arcade y tenis bomba.











UBI SOFT S.A.
Edificio Horizon - Ctra. de Rubí, 72-74
08190 Sant Cugat del Vallès (Barcelona)
Tel. 93 544 15 00 - Fax 93 589 56 60
http://www.ubisoft.es

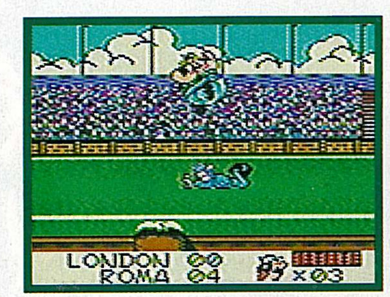


- Infogrames
- Plataformas
- Mayo-Junio

Obelix

Galos Saltarines

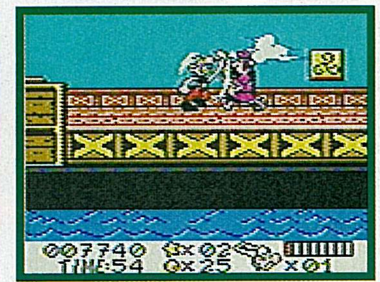
Cuatro años después, el orondo **Obelix vuelve** a poner su nombre a un cartucho de Game Boy. Esta vez reviviremos sus aventuras a todo color, si bien parece que el desarrollo no va a sufrir modificación alguna desde el clásico de blanco y negro portátil que juzgábamos allá por **septiembre del 95.** Obelix compartirá papel estelar con **Asterix** y con todas las legiones que nos van a salir al paso a lo largo de nuestro viaje por distintos territorios romanos. El objetivo es "ganar" diferentes regalos para el César que, aunque no suele ser costumbre, obtendremos **tras superar pruebas de habilidad,** y no zurrando a un inocente jefe final de fase. En todo caso esperan valientes saltos, puñetazos a todo meter, romanos con flechas, todo en **stages cortos pero intensos donde la variedad** será el punto fuerte. Imagina, hasta jugaremos un peculiar partido de rugby...



▲ En este partido de rugby sortearemos a los rivales a base de potentes saltos.


▲ Los puñetazos estarán a la orden del juego, mejor con poción mágica, claro.





◀ Los niveles serán cortitos, pero habrá un tiempo límite para recorrerlos. Jugaremos con Obelix o con Asterix.

Primera impresión

+

- El tratamiento gráfico tiene tan buen nivel como el resto de juegos de Infogrames para Game Boy Color.
- El desarrollo de las fases es muy divertido y variado. Hay saltos, puñetazos y pruebas de habilidad.

−

- Como casi siempre, echamos de menos alguna diferencia en el desarrollo con respecto al original.
- Quizá que los niveles sean tan cortos, aunque en realidad son también intensos. Muy intensos.

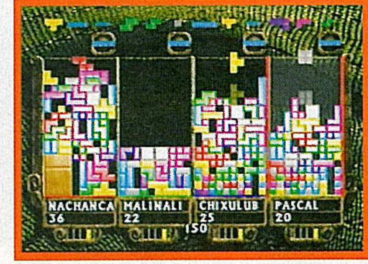
- Nintendo
- Puzzle
- Agosto

The New Tetris

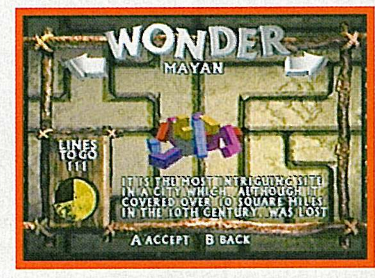
Cuatro Cabezas, lío de fichas

Qué más se le puede pedir a Tetris? No preguntes, y mira lo que el **último Tetris de Nintendo** te va a ofrecer. De primeras, gráficos renderizados, bueno, qué menos. Después, **modo cuatro jugadores.** Eh, hay que detenerse. El primer Tetris con torneo simultáneo a cuatro merece algunas palabritas para que sepas que cuando te hagas unas líneas **podrás elegir a cuál de tus rivales pasarle el mogollón.** Divertidísimo. Pero aún hay más: ahora las piezas proyectarán su sombra en la parte inferior de la pantalla y así sabrás dónde va a caer. Añadimos nuevas **estrategias de juego, ingeniosos modos** y la posibilidad de construir las 8 Maravillas del mundo y tenemos un más que apetecible Tetris al que pronto echaremos el guante.





◀ La sorpresa será este modo para cuatro jugadores simultáneos. Decidirás a quién pasarle las líneas que elimines.





Primera impresión



- El modo cuatro jugadores va a ser de lo más jugado del momento.
- Las nuevas e ingeniosas tácticas para ganar.
- El modo de juego que recrea las ocho Maravillas del mundo.



- Bueno, quizá que es un Tetris y a lo mejor a alguien no le gusta...


Concurso
Castlevania™
DEMUESTRA TU VALENTÍA Y SUMÉRGETE
EN LA AVENTURA MÁS TERRORÍFICA DE TU VIDA
CONTESTA A ESTAS PREGUNTAS Y PODRÁS
GANAR UNO DE LOS 20 JUEGOS QUE
SORTEAMOS. ¿TE ATREVES?
1. ¿Cuáles son los nombres de los personajes protagonistas del juego?
A.- Carrie y Reinhardt B.- Hans y Carol C.- Albano y Romina
2. ¿Cuál es el papel de Renon (el mismo diablo) en el juego?
A.- Nos quita vidas B.- Nos vende items C.- Nos regala botas
3. Cuando un vampiro nos muerde en el cuello nos transformamos en
A.- Vampiros B.- Zombies C.- Príncipes
¡REGALAMOS 20
JUEGOS DE
«CASTLEVANIA 64»!
NINTENDO64
KONAMI®
Castlevania
PAL VERSION

● Nintendo-Rare
● Action RPG
● Julio

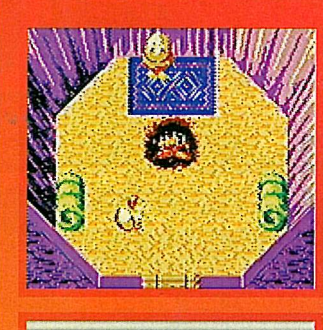
Conker Pocket Tales

Una aventura por todo lo alto

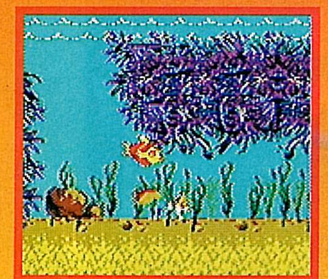
La ardilla que todos estamos esperando en Nintendo 64 va a llegar en Julio a Game Boy Color. El argumento, historia o pretexto para crear esta aventura es muy bonita. Leed, leed. Conker iba a celebrar su tercer o cuarto cumpleaños con una tarta preciosa y una amiguita muy bonita también. Habían encendido ya las velas y todo, cuando de pronto salió de la tarta lo más malvado del mundo: una bellota con merengue. La malvada bellota, como era de esperar, raptó a la chica y echó a correr cual gazapo. Entonces Conker pensó que no podía celebrar el cumpleaños él sólo, que necesitaba que viniera al menos una amiguita, y se lanzó al rescate de la ardillita bonita. Un poco meloso, ¿no es cierto?

Pero la aventura que correremos manejándolo será, además de muy bonita, **una maravilla técnica.** Veremos unos **escenarios llenos de color y detalle** dignos de GBC, es decir, con hierba que se mueve por el efecto de la brisa, una **velocidad y perfección de escándalo en el scroll,** y efectos muy brillantes, como la corriente de los riachuelos. Además, **Conker será uno de los protagonistas más rápidos** que hayáis visto. **Saltará, correrá y lanzará items** bajo una vista tipo Zelda, y (hablando del tal de Roma) hablará con las bellotas buenas del lugar, que le darán ...tos nece-

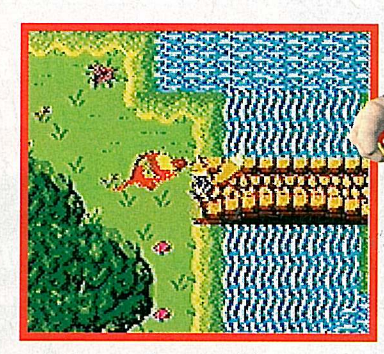
Salta a las vistas



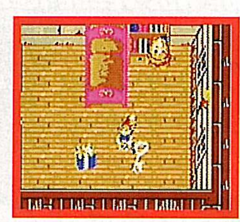




▲ El cartucho ofrecerá **diferentes** ...istas de acuerdo con la acción. Si ...nos bajo techo, cenital; bajo el ...eral; y trasera en los bonus.



▲ Conker se enfrentará a diferentes enemigos, como las plantas carnívoras.



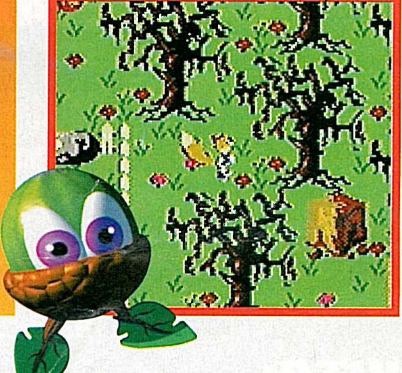
▲ Algunas de las bellotas nos ayudarán con llaves e items de gran utilidad.



▲ Habrá muchos núcleos rurales que Conker deberá visitar en su aventura.

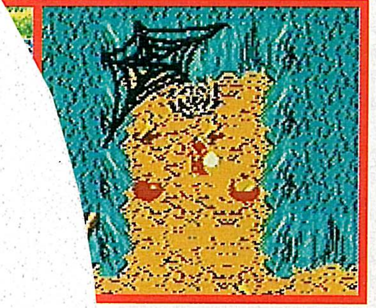


▲ ¿Veis como era verdad? ¡Es la maldita bellota con merengue secuestradora!



«Conker Pocket Tales» es más que un serio candidato al podio de los Action RPG.

...a gorda...



◀ Pronto encontrarás la entrada a una gruta. Pero si buscas por otro lado, verás muchas más, que también guardarán enemigos y varios items.

Primera impresión

+

- La velocidad a la que se desarrollan los acontecimientos promete enganchar al más reacio.
- Está lleno de jueguecillos que mejorarán, si cabe, su jugabilidad.

−

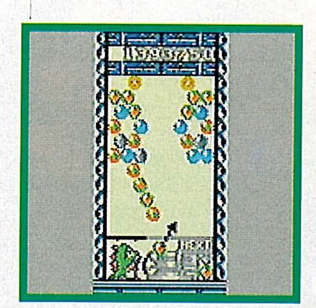
- Bueno, sí, el argumento es algo tonto, pero de alguna manera tenía que empezar la historia, ¿no?
- Puede que su duración sea algo escasa en comparación con otros RPG.

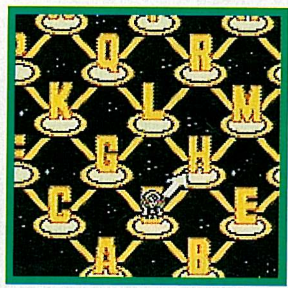
- Acclaim
- Puzzle
- Junio

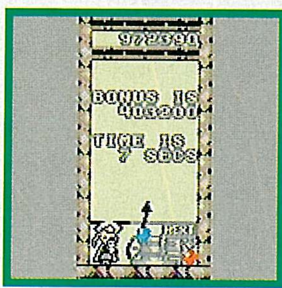
Bust A Move 4

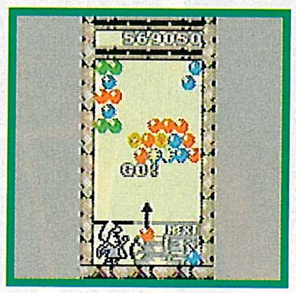
Yo y mi burbuja

Los que ya pudimos disfrutar de sus tres entregas anteriores, sabemos que la pasión por este juego puede llevar a la perdición. Mientras estás apuntando para colar la burbujita justo por el hueco, ya puede pasar un tanque a dos metros y disparar en tu oído que no te enteras. Lo bueno es que viene la cuarta parte, y continuará siendo **igual de absorbente que sus predecesoras.** El sistema para superar los niveles será también el mismo: conectar al menos tres burbujas del mismo color, pero los objetivos variarán según el modo (habrá tres diferentes), dependiendo de si nos enfrentamos a un rival o al tiempo. Tendremos decenas de fases a superar, tres niveles de dificultad, diez personajes a elegir, y todo bajo un **planteamiento gráfico simple pero efectivo y una gran precisión en el control.**



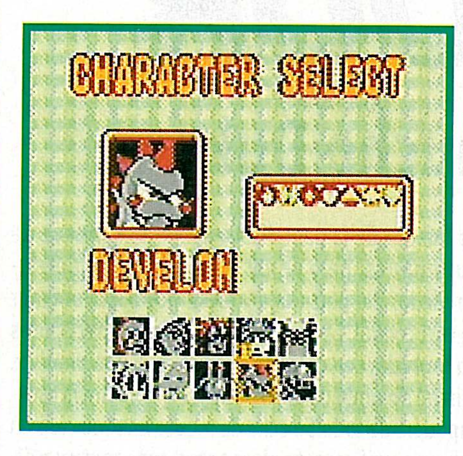






▲ En esta cuarta parte también habrá que apresurarse para conseguir bonus.

▲ Las burbujas especiales seguirán apareciendo para placer de los patitos.



◄ En esta entrega de «Bust a Move» se nos ofrecerán **diez personajes distintos,** incluyendo a Bub, uno de los más veteranos.

En muy poco tiempo volverán las burbujas más absorbentes de la mano de Acclaim.

Primera impresión

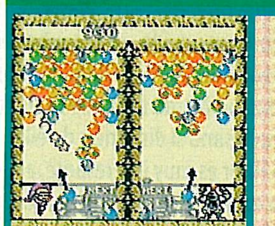


- Decenas de niveles y tres modos de juego. Esto promete meses de "atontamiento".
- En el lado técnico, avanzamos que el juego tendrá un control muy preciso.

−

- Los fondos siguen brillando por su ausencia. La tecnología de GBC podría haber superado esta carencia, ¿no creéis?.
- Se parece demasiado a todos los «Bust A Move» anteriores.

Enfrentamientos a burbujazos





◄ No hará falta contar con otro jugador, la misma consola se ensañará contigo en el modo VS.

«GEX 64», POR FIN A LA VENTA

Tras no pocos avatares, parece que por fin ***GTInteractive*** *se ha decidido a poner a la venta su* ***«Gex 64»****, ya sabéis,* ***el plataformas televisivo*** *protagonizado por nuestro amigo el Gecko. Este juego ya apareció comentado en Nintendo Acción, concretamente en el* ***número 74****, donde además incluimos algunos trucos.*

«ANTZ» PARA GAME BOY COLOR

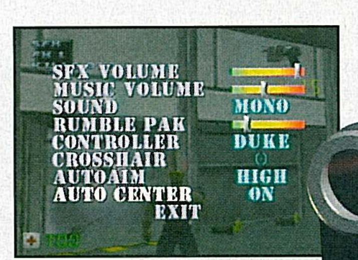




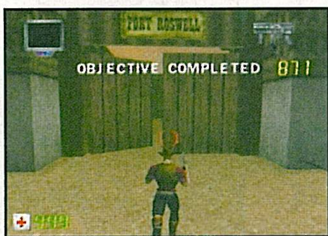
Es lo último que ha anunciado Infogrames para GBC. La ***película de los chicos Dreamworks*** *ha dado el salto a la portátil con un* ***plataformas*** *en el que tendremos que ayudar a la* ***hormiga Z-4195*** *a traer de vuelta a la princesa. En total,* ***19 niveles donde explorar escenarios de película*** *y sortear obstáculos difíciles de salvar para una hormiga, como una gota de agua, un zapato... El juego estará disponible* ***a finales de este verano.***

NINTENDO JAPÓN NOS CUENTA QUE...

Que ***«Pokémon Pinball»****, de lanzamiento veraniego en aquellas tierras, será el primero juego de* ***Game Boy Color compatible con 64GB Pack*** *que además utilizará el* ***puerto de Infrarrojos*** *de la consola. El GB-Pack sirve para* ***transferir datos entre las versiones N64 y Game Boy de un juego****, y algunos cartuchos que la utilizarán en un futuro serán* ***Mario Golf 64, Star Wars, Derby Stallion y Pokémon Stadium 2.*** *El infrarrojos nos permitirá intercambiar datos de Pokémon con otras GBC. Por otra parte, el juego utilizará la* ***GBPrinter****, para que tengamos un recuerdo de estos simpáticos monstruos.*
Centrándonos en el mercado nacional, pero sin dejar de lado la Game Boy Color, confirmamos una vez más las fechas de lanzamiento de dos más que atractivos juegos para la portátil. Se trata de ***«F-1 WGP»****, la versión del juegazo de Paradigm, y* ***«R-Type DX»****, el mata-mata más imponente de la historia. Ambos estarán disponibles a lo largo de* ***julio.***







En cada stage tenemos una misión que cumplir, *más una serie de objetivos intermedios. En la parte superior izquierda de la pantalla hay un pequeño monitor. Basta con activarlo (A+Z) para acceder a la lista de órdenes. Enseguida sabréis cuándo se ha completado cada misión, más que nada porque aparecerá un mensaje. Si echáis un ojo a la pantalla que encabeza este bloque, veréis algunas de las opciones del juego. Éstas se refieren sobre todo al tipo de control y las posibilidades de disparo: forma de la mirilla, si queréis que localice automáticamente al enemigo...*

NINTENDO 64
GT INTERACTIVE-EUROCOM
AVENTURA-ACCIÓN 3D
128 MEGAS
23 NIVELES
BATERÍA: NO



DUKE NUKEM ZERO HOUR

Chicas, **balas** y mucho Duke

A la vista está el potencial de su cuerpo, que por otra parte ya imaginábamos. Un historial de gimnasio y trabajos de especialista le ha dejado las espaldas de Stallone y los brazos de Schwarzenegger, pero lo que no esperábamos es que le fuera a dar **por jugar a lo Lara Croft.** Y así es, en su última intervención en N64 **Duke da la cara**: tan socarrona como suponíamos, y también el cerebro, aunque eso se lo ponemos nosotros, ayudándole a evitar que el mundo caiga en manos de los cerdos aliens. El fenomenal desafío le obliga a **viajar en el tiempo,** a darse una vuelta por el **salvaje oeste, la época victoriana y por fin un presente alternativo,** con los aliens victoriosos, que no tiene buena pinta. La constante en todos es la presencia de cerdos, máquinas de combate, puertas cerradas, items... y chicas.

Mucho por ver y por hacer

El juego se desarrolla en **enormes niveles 3D y la perspectiva es en tercera persona,** con Duke más o menos pegado a la parte inferior de la pantalla. La **cámara se mueve de forma automática,** pero se nos permite girar completamente alrededor del personaje y elevarnos hasta obtener una vista casi cenital. La **ambientación de los decorados está bien lograda,** con golpes de efecto muy imaginativos y un magistral dominio de la luz, aunque a la postre la oscuridad se apodere de todo. Se echa de menos en todo caso un último esfuerzo gráfico: **más elementos, más texturas diferentes y menos descompensación visual** entre unos niveles y otros. Los primeros, por ejemplo, dan una sensación de solidez y apariencia de la que carecen los del Western.

Con la tarjeta de **expansión conectada, se descubre el mismo universo en alta resolución,** que es como hemos obtenido las pantallas. El juego no pierde demasiado sin la memoria extra, pero gana muchísimo si disponéis de ella.

El planteamiento de Zero Hour es muy interesante, aunque ya os advertimos que **no es la acción sin límite marca de la casa. Salvaje sí, y violenta,** pero no tan "rayada". En

A cada época, su vestuario





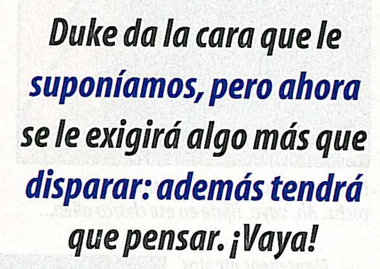
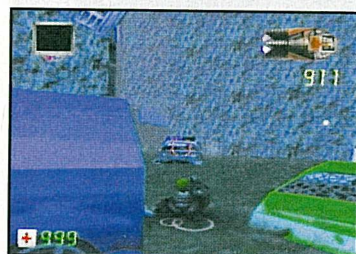




Duke luce distintas vestimentas a lo largo del juego. ***Según la época que transcurra la acción,*** *le veremos con* ***camiseta tirantes*** *a lo Willis Jungla de Cristal (presente y futuro alternativo),* ***chaleco y sombrero Wayne*** *(Western), recatado pantalón y camisa blanca (Inglaterra siglo XIX) o ajustado traje negro para el Apocalipsis final.*




Duke da la cara que le suponíamos, pero ahora se le exigirá algo más que disparar: además tendrá que pensar. ¡Vaya!


El presente alternativo es una charca inmunda que nos atrapa hasta el cuello.



Con la mirilla telescópica de este rifle nos acercamos al objetivo con total nitidez.



En el arsenal de Duke hay de todo, incluido este artefacto congelador de alienígenas.

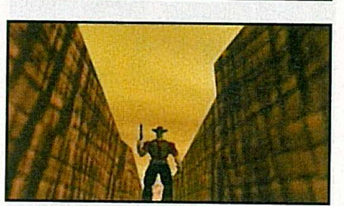
cada nivel se nos van proponiendo **objetivos intermedios** que requieren que exploremos cada punto de la fase, localicemos los interruptores, consigamos llaves, visitemos edificios y habitaciones, busquemos las piezas de la máquina del tiempo, y por supuesto nos desharemos de todo bicho que nos salga al paso. Eso sin piedad. **Y mucho mejor si apuntáis a la cabeza,** porque así caen fulminantemente. Junto al charco de sangre, los cerdos han dejado su arma. Cogedla sin reparos y continuad adelante.

Tiene momentos geniales

El control de Duke exige que pongamos en marcha todos los dedos. Hay muchas posibilidades de control. La que elegimos nosotros utilizaba el stick para el punto de mira y el ángulo de visión, los botones C para movernos, R para saltar, gatillo para disparar, A+Derecha para elegir arma, A+Arriba o Abajo para elegir equipamiento (gafas de visión nocturna, máscara antigás, botella de oxígeno...) y A+Z para activar ese objeto. Y tendréis que estar hábiles ante la tesitura de elegir arma, ítem y activarlos en situaciones comprometidas.

La conclusión final es que **el juego nos ha gustado mucho,** pero también hemos ido cambiando el chip a medida que nos metíamos en la partida. Hemos tenido paciencia y hemos ido resolviendo las situaciones cuando se nos presentaban. Y buscando, buscando hemos encontrado momentos geniales: posters de chicas sexys, cerdos descabezados, Duke disfrazado de vaquero, edificios torcidos, salas X...






Diferentes secuencias *no animadas asaltan la pantalla cuando ocurre algo gordo en el juego. Puede ser en un punto determinado de la fase, o al final de cada stage. Vienen con texto y voces, en inglés, y te cuentan lo que va a pasar justo a continuación. Mola, porque te sumergen en la acción y además indican que vamos avanzando bien.*

Ellos, los enemigos, lo ponen muy difícil







*Los hay de todo tipo: desde **cerdos con cuernos de jabalí hasta extrañas seres con tentáculos,** pasando por **zombies y máquinas de combate.** Su fiereza está demostrada, aunque no todos atacan ni resisten igual. Los zombies caen enseguida, pero las máquinas...*



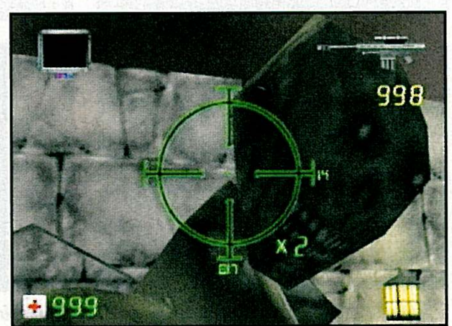
Un salto y, ¡hop!, nos encaramamos sobre el coche. Ah, vaya, fíjate en ese charco alien...



Estos monitores nos permiten acceder al circuito de cámaras de vigilancia de la zona.

La aventura se desarrolla en enormes escenarios 3D, y tan pronto nos sitúan en la Nueva York actual como nos trasladan al salvaje Oeste.

Manteneos atentos cuando abráis alguna puerta. Puede que venga con sorpresa. Como aquí, donde hemos pillado a Duke a punto de ser asediado por algún cerdo al que vamos a descabezar ipso facto.

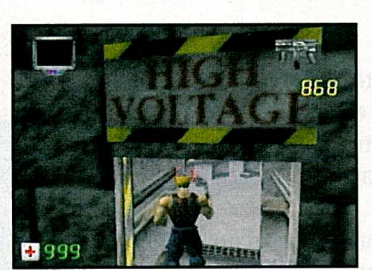








Pocos comentarios a la vista *de estas sugerentes imágenes, que veréis sobre todo en los primeros niveles. No tienen ninguna utilidad práctica, pero no podéis negarnos que los posters le ponen un poco bastante de picante al jueguecillo, ¿a que sí?*





Tócala otra vez Duke... Eso dice la voz en off cuando nos plantamos frente a este piano.

Estás en zona reservada







*La investigación tiene premio. A veces daréis por casualidad con una de estas **zonas secretas, donde recargar las pilas,** encontrar nuevo armamento o simplemente disfrutar de la vista. Mirad a la izquierda, eso sí que es una zona reservada. ¡Eh, salva a la chica!*



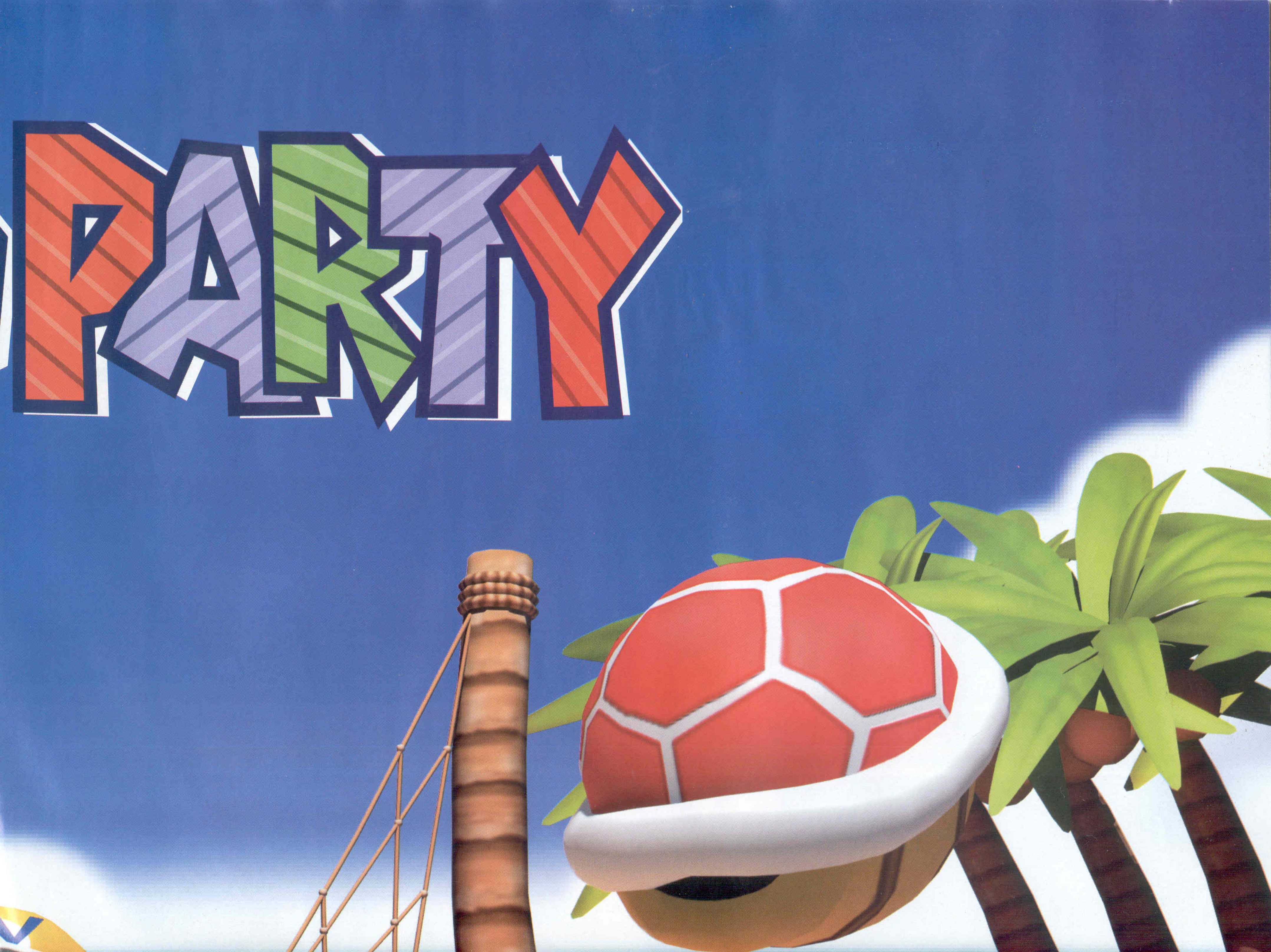

Nintendo®
Acción


Nintendo®
www.nintendo.es
NINTENDO64


NINTENDO64
KONAMI®


Castlevania™


MARIO


PARTY

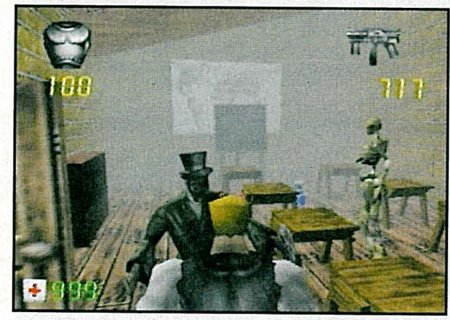

Nintendo®
Acción













Londres, época victoriana, un colegio cualquiera, aula de ciencias. El esqueleto del fondo ha cobrado vida, y hasta el maestro, zombi, quiere darnos un mordisco. A la derecha, mano dura con uno de los grandes jefes finales. Creednos, son tan grandes como duraderos.









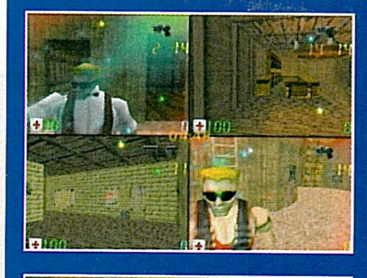
Justo al inicio del juego, nos sorprende esta secuencia en la que los cerdos atentan contra un coche de policía desbocado.



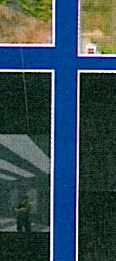


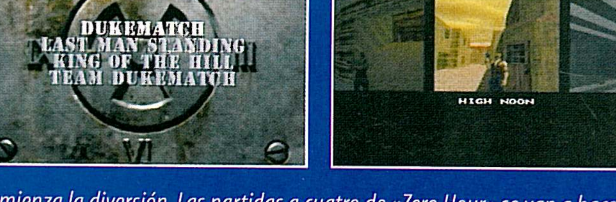
¡Pero esto qué es! Chicas *atadas, presas fáciles de los cerdos aliens. Nada, hay que rescatarlas, que uno ante todo es un caballero. Fíjate, casi en paños menores. Bueno, acércate a ellas y pulsa el botón B. Una voz suave y melosa te agradecerá el detalle.*

A cuatro es la bomba











Comienza la diversión. Las partidas a cuatro de «Zero Hour» se van a hacer famosas entre el vecindario. Jugaremos al viejo estilo, sin Duke en pantalla, o sea a vista subjetiva, y podremos manejar a los diferentes Dukes que han pasado por aquí. Tenéis cuatro opciones en cuanto a los modos: **un todos contra todos, otro en el que gana el último que queda en pie, otra competición por puntos y la última por equipos.** *Pero la clave siempre es encontrar y disparar, aunque tampoco viene mal cargarse de armas. Ah, por cierto, que se puede elegir nivel.*








Las explosiones están a la orden del día *en el juego. Pero el esplendor de la luz no sólo sorprende en estos petardazos. Hay además variadísimos efectos donde se deja patente el dominio de la técnica y un estilo que refleja perfectamente la ambientación.*

El nadador nada, éste además pelea









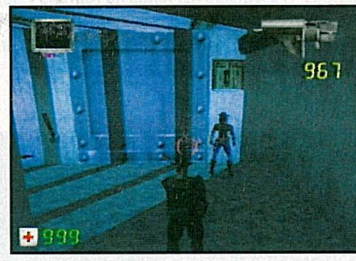
*El agua es denominador común en todos los niveles. Así que te tocará bucear o por lo menos mojarte hasta el cuello. Es aconsejable la inmersión con **bombona de oxígeno,** aunque el cuerpo aguanta sin ella. En el agua también **podréis utilizar cualquier arma... y ver cualquier cosa.***



Este bicho estático dice que aquí está su coraza porque os habéis acercado demasiado.



Romped la trampilla, acercaos y Duke se pondrá a reptar. Vista subjetiva, eso sí.



Para abrir las puertas de la cárcel, en el oeste, necesitaréis la ayuda de estas señoritas.




Advertimos que «Zero Hour» tiene una gran carga de violencia. Pero eso sí, el único humano en el juego es Duke.

El gran jefazo final






*No, sólo deciros que nos hemos plantado ante la bestia final, y que ya veis cómo las gasta. **La lucha tiene lugar sobre una azotea y precisamente uno de los ataques del bicho pasa por intentar arrojarnos al vacío.** Vais a sufrir de lo lindo.*



Esto de los zombies queda muy Resident, ¿verdad? Pero los tíos asustan que da gusto.



Una de las tomas de la cámara de vigilancia. Sí, aquel de allí somos nosotros.



El juego mezcla acción y aventura a partes iguales. La exploración es fundamental para avanzar, pero por el camino hay que desembarazarse de los bichos que salen al paso.

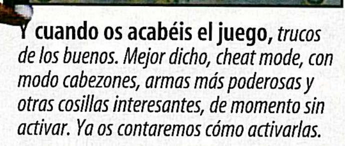








El efecto de transparencia ocurre cuando forzamos la posición de Duke junto a alguna pared. Es perfecto para no perder la situación. Así podemos disparar sin problemas, aunque la pantalla se llene de sangre.



Y cuando os acabéis el juego, *trucos de los buenos. Mejor dicho, cheat mode, con modo cabezones, armas más poderosas y otras cosillas interesantes, de momento sin activar. Ya os contaremos cómo activarlas.*

Momentos estelares



Todas estas pantallas muestran **algún detalle que nos ha llamado poderosamente la atención en el juego.** *Y habría mucho más que poner y que decir, pero nos hemos quedado con el* **charco de sangre en la nieve,** *el póster de Bolok, la* **misteriosa Gioconda** *(¿qué haces ahí, hija de mi vida?), un cerdo descabezado, el zombi que pierde el brazo y sigue con ganas de mordernos, o el cartel de Mad Ave (calle de la locura) que nos saluda al pasar.*

El Análisis

GRÁFICOS 90



La ambientación impresiona, especialmente en los primeros niveles. Después se echan en falta más elementos y texturas. Buen dominio de la luz, aunque triunfe la oscuridad. Mejor con expansión.

MOVIMIENTOS 87

Duke está bien articulado, pero se desplaza lentamente. El movimiento de la cámara sí es rápido aunque algo brusco. Y la acción parece pesadota.

SONIDO 89



Música cañera como correspondía, con banda sonora de rock duro y mención especial para los efectos. Abundan las voces, pero en inglés.

JUGABILIDAD 88



El nivel de dificultad está por las nubes, aunque nos han prometido disminuirla en la versión final. De primeras cuesta un poco coger el control, aunque el obstáculo se salva a la media hora.

ENTRETENIMIENTO 92



Sistema de juego en la línea de lo más buscado últimamente por los jugones. Acción, exploración, disparos, búsqueda, todo en un ambiente claustrofóbico en el que se entra casi por inercia. Y por supuesto 3D en tercera persona. A la moda, vamos.

TOTAL 91

- **Duke luce en pantalla** *tal como nos imaginábamos. Fuerte, de buena presencia, disfrazado, sus gafas de sol... sólo falta el Amor de Madre tatuado en los brazos...*
- *La mecánica es de lo más actual, aunque se pierde el nivel de acción que acostumbraba dar Duke. Aquí hay que* **explorar más que disparar.**
- *La* **obsesión por las chicas.** *Cabarets, locales eróticos, zonas secretas con chicas atadas a postes... un desmadre.*
- *La velocidad de juego debería ser más rápida. Nos han prometido que mejorará, pero no sabemos hasta qué punto. Todo debe ser* **mucho más dinámico.**

MONACO GP2

La máquina de correr

Este cartucho busca el máximo **realismo** *en la representación de las carreras. El cuidado por el detalle se puede apreciar en situaciones como las que veis arriba. Basta con pisar el césped unos segundos para teñir las ruedas de verde. Y si nos metemos en arena, la nube de polvo que creamos casi impide ver el trompo.*

NINTENDO 64
UBI SOFT
CARRERAS
96 MEGAS
16 CIRCUITOS
BATERÍA: NO

información del **juego**

1-2 JUGADORES · CONTROLLER PAK · RUMBLE PAK

Precio 10.990 PTA



Con su primer juego de Fórmula 1, **«F-1 Pole Position»**, desarrollado por Human, Ubi dio la oportunidad a los usuarios de Nintendo 64 de meter la cabeza en el circo de la velocidad. Desgraciadamente su calidad no estuvo a la altura de las circunstancias, por eso no obtuvo grandes críticas y por eso fue fulminado por la llegada de «F-1 WGP». Sin embargo, el esperado lanzamiento de «Monaco GP Racing Simulation 2» volverá a llevar a los de Ubi al podio de la competición y ya ha metido el miedo en el cuerpo al dominante «F-1 WGP» de Nintendo.

No es rojo, es que se está enfriando.

Además de su gran velocidad, que rebasa a la de su rival más directo, «Monaco GP2» también nos permitirá disfrutar de una **buena presentación en pantalla, aunque los gráficos no estén tan definidos** como nos hubiera gustado. Además ofrece un **movimiento muy real,** que permite distinguir coches, curvas y obstáculos con facilidad, a pesar de la **niebla.**

Ya en carrera, da a elegir entre **dos niveles de dificultad.** En el principiante podemos manejar el coche con una facilidad digna de los arcades (aunque siempre podremos dificultarnos la tarea con el cambio de marchas manual). **Frenos eficaces, giros asequibles, y bastantes facilidades para el adelantamiento** por parte de los oponentes. Aunque todo esto lo podemos complicar entrando en el garaje, la **primera partida es muy placentera,** pues a poco que nos lo propongamos terminaremos en un buen puesto.

En cambio, en el nivel **experto** tendremos que entrar en boxes a cada carrera para rectificar los errores de nuestros mecánicos. Aparte de que el coche se maneja de forma más real, los oponentes defienden su puesto con uñas y dientes, con lo que cada adelantamiento se convierte en una exposición al aire libre de pufos del pilotaje contemporáneo. Además, este nivel incluye un nuevo modo de juego (recordemos los normales: carrera libre, campeonato, duelo y time attack), que consiste en **fichar por un equipo y realizar cuantas temporadas queramos** o quieran ellos.

En definitiva, a pesar de **no contar con pilotos ni equipos reales,** «Monaco GP 2» se presenta como un duro competidor para «F-1 WGP», la estrella, hasta ahora...

La carrera también se gana en los boxes



El garaje ofrece ocho opciones *para configurar el coche. Entrad en cada una antes de meteros en el campeonato.*



Como antes de empezar se habla de la posibilidad de lluvia, **debemos poner el tipo de rueda** *que creamos conveniente.*



La **inclinación de los alerones** *nos dará mayor velocidad (pero menor agarre) cuanto más horizontales los graduemos.*



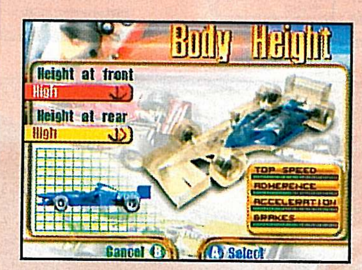
Pillar un mal bache siempre es peligroso, pero ir botando tampoco es muy cómodo, así que **elegid bien la suspensión.**



La **dirección es uno de los puntos clave.** *Aumentando la gradación conseguís más margen de maniobra en las curvas.*



En los **frenos hay que tender hacia el equilibrio.** *Así ni culeará demasiado ni perderá la dirección rápidamente.*



La **distancia de la carrocería al asfalto** *nos dará mayor o menor aspiración, pérdida de agarre o de velocidad. Elegid.*



Podemos retocar la **distancia entre cada una de las seis marchas,** *buscando una relación acorde con nuestra conducción.*



Mucho **combustible añade peso extra** *al coche, pero también garantiza no tener que parar tantas veces en los boxes.*

Las siete cámaras de «Mónaco GP 2» *siguen la línea realista de todo el juego, especialmente las dos interiores en las que baches y derrapes harán tambalearse toda la pantalla. Eso sí, en los adelantamientos no controlaréis la anchura del coche.*



El cartucho ofrece réplicas reales de circuitos de todo el mundo: *Australia, Italia, Alemania, Brasil... incluyendo uno localizado en España, de forma que se ciña al mundial de Fórmula 1. Por cierto, el juego permite elegir castellano como idioma para jugar, y además están doblados los comentarios en carrera. Se agradece.*



El "Free Session" sirve para que demos unas vueltas de reconocimiento al circuito antes de entrar en carrera.



La imagen de los boxes es muy chula, pero no esperéis que los mecánicos se muevan, porque no están animados.

Ubi Soft por fin pone a la venta el único juego de coches capaz de competir de igual a igual con el poderoso «F-1 WGP».



Los sucesivos choques, trompos, salidas de pista y demás desgracias irán deteriorando diferentes partes de nuestro coche. Podemos apreciar el estado del vehículo en el esquema a pequeña escala que, en todo momento, se nos muestra en pantalla.







Sí, hemos ido en dirección contraria *para mostraros lo impresionante que resultan las colisiones en este cartucho. Pena de coches. ¡¡Mirad cómo saltan las ruedas!!*

El Análisis

GRÁFICOS

86

Están bien tirados y tienen buenos detalles, como las ruedas que se llenan de césped o de arena, pero les falta definición y algo de nitidez.

MOVIMIENTOS

93

La sensación de velocidad y el realismo alcanzado en trompos y colisiones es altísimo. Lo único que queda algo por debajo son los giros a poca velocidad.

SONIDO

84

Los comentarios en inglés son casi inexistentes, y aunque tenga sonido ambiente y unos estruendosos motores, no consigue meter completamente en el papel de piloto al jugador.

JUGABILIDAD

92

La facilidad de manejo de los monoplazas es ejemplar en los dos niveles de dificultad. Los boxes serán el paraíso de los más hábiles.

ENTRETENIMIENTO

95

Bien por sus múltiples modos de juego, bien por la posibilidad de cambiar casi cada aspecto del coche, bien por sus dos niveles de dificultad, y sobresaliente para el modo de juego que permite fichar por una escudería y meterse en la piel de un piloto. Una pena que no hay nombres reales.

TOTAL 93

- **Se adapta** *a cualquier modo de conducción gracias a su completísimo garaje y sus dos niveles de dificultad.*
- **Gráficamente no** *es la "creme de la creme", y la niebla no le hace ningún favor al aspecto general.*
- *Las* **colisiones** *son las mejores que hemos podido ver en Nintendo 64, tanto en los desperfectos de los coches, como en los trompos y frenazos.*
- *Poder jugar tomando las* **decisiones de un piloto** *a la hora de fichar por una u otra escudería, esforzándose por conseguir el mejor puesto en cada gran premio (y con el riesgo de ser expulsado del equipo), es un puntazo nunca visto en estos juegos.*



Antes de cada Gran Premio se nos dará "el parte meteorológico", de gran importancia.




Las repeticiones rayan a gran altura, aunque las cámaras son bastante estáticas.









Si nos echamos "un pique" a dos jugadores, la pantalla se partirá en vertical u horizontal, y correremos uno contra el otro. El fallo es no poder hacer lo propio en un Gran Prix.

Ni los pilotos ni las escuderías son reales, pero las que aparecen tienen un acertado diseño, que bien podría ser usado en cualquier escudería de nueva creación.











Los nombres de los pilotos son una "especie de declinaciones" de los nombres reales.



El aspecto gráfico es espectacular, pero adolece de poca definición.



En las entradas a boxes, debemos decidir rápidamente qué retoques vamos a hacer.



Aunque no posee pilotos ni escuderías "oficiales", las carreras que ofrece «Monaco GP2» son de lo más realista que se pueden ver en N64. Un emocionante modo challenge, colisiones que ponen los pelos de punta, y una sensación de velocidad altísima.

Comparativa Dos monstruos de la velocidad, frente a frente

Monaco GP2 contra F-1 WGP

No digáis que a estas alturas aún no os habéis preguntado cuál de estos dos juegos es mejor. Bien, puede que con esta miniprueba a la que les hemos sometido arrojemos algo de luz a la comparación.

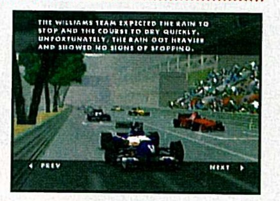
AMBIENTE



*Con una **música cañera de rock,** los menús dejan paso a unas **carreras llenas de emoción** desde la ronda de clasificación. La lucha por la pole estará marcada por el límite de tiempo y vueltas, y por la posibilidad de que se ponga a llover.*

9 9

*Por su buen aspecto general y, sobre todo, por la constante aparición en pantalla de nombres de pilotos reales, adquiere un **toque más profesional** que el de su adversario. Aunque sus rondas de clasificación emocionan algo menos.*



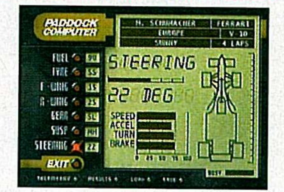
GARAJE



*Podemos **modificar la mayor parte de los parámetros** de nuestro coche para ajustarlo a nuestro gusto. Destacan cosas como la gradación por unidades de cada elemento y la posibilidad de modificar la relación de marchas al milímetro.*

8 6

***Permite algunas modificaciones** menos, y no es tan milimétrico como su rival. Aún así, es **más completo en la elección de neumáticos,** y muestra más claramente las ventajas que obtenemos con cada uno de los cambios.*



COCHES



*Al igual que en los campeonatos reales, tenemos **once escuderías con su modelo de coche exclusivo.** La representación en pantalla es algo **difusa**, pero el manejo es bastante más fiable. Además, cada trompo o colisión destrozan los coches que da gusto.*

7 9

*La gama de **once coches reales da una sensación más placentera,** y la excelente pinta que lucen en los menús no desmerece lo que luego se ve en carrera. La **conducción es realista a tope,** aunque los destrozos son menos vistosos.*



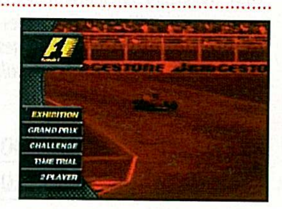
MODOS DE JUEGO



*El número de modos **depende del nivel de dificultad elegido.** Además de los cuatro de su adversario, ofrece uno llamado **"Career"**, que está reservado a expertos, y que sólo finaliza cuando la directiva del equipo nos echa. Muy original y divertido.*

8 8

*Los modos de Exhibición, Gran Premio, Time Trial y Dos jugadores son comunes a ambos, pero el **Desafío** nos da la oportunidad de meternos en **situaciones históricas** de temporadas pasadas, para resolver las más inverosímiles remontadas. Da la talla.*



REALISMO



*Destacan sobre todo las **colisiones,** en las que veremos **ruedas rebotando por el asfalto,** alerones abandonados que otros coches pisan, y las ruedas teñidas por la superficie en la que rodemos. Además veremos aparecer las banderas adecuadas.*

8 9

*El **apartado gráfico, la licencia oficial,** las increíbles repeticiones y el tipo de conducción, hacen **ganar a «F1 WGP».** Los coches quedan maltrechos tras cada choque, pero el efecto de la colisión no se refleja tan claramente en la pantalla.*



MONACO GP2: VELOZ Y ORIGINAL



Los que os decidáis por «Monaco GP2», tendréis el juego de coches más veloz, con el garaje más completo,los modos de juego más originales y duraderos, y unos choques de morirse.

TOTAL

8 9

F-1 WGP: REALISTA Y PROFESIONAL

«F1 WGP» ofrece realismo en la parte técnica, y exige más profesionalidad en el control. Es algo más lento, y quizás más limitado, pero mete al jugador en el papel desde el primer momento.



«Flying Dragon» contiene dos juegos de lucha distintos *en un mismo cartucho. La diferencia gráfica entre ellos es palpable. En el "modo real" nos encontramos con decorados digitalizados y personajes estilizados, algunos de ellos comunes a los del "modo SD", de estilo más infantil.*

NINTENDO 64
VIRGIN-NATSUME
LUCHA
96 MEGAS
8 LUCHADORES
BATERÍA: NO



FLYING DRAGON

La grandeza del enanismo

Los más peleones estábamos ya comiéndonos los mandos ante la escasez de buenos juegos de lucha para N64. «MK 4» nos dejó un inmejorable sabor de boca pero, ¿es que no hay más juegos decentes? Bueno, de primeras deja de mordisquear la cruceta y observa las pantallas de este «Flying Dragon». Hay diferencia entre unas y otras, sí. La razón es que el cartucho de Natsume nos permite **disfrutar de dos juegos** dependiendo de la constitución física de los luchadores. Si eliges **modo Super Deformed, las posibilidades de diversión serán mayores** que en el otro. ¿Por qué? Vamos a verlo.

El movimiento se demuestra pegando

Ambos nos ofrecen cinco modos de juego: **Circuito, Versus, Tournament, Group Battle y Práctica.** La diferencia aparece en el modo circuito (arcade, para entendernos). En **SD encontramos un control fácil y rápido,** lo que hace que el juego se defina por su velocidad y exija más rapidez de reflejos que otra cosa. Sí, podemos llevar alguna táctica en la cabeza antes de luchar, pero nunca se sabe cómo va a ser el combate. Durante nuestro camino hacia el último adversario entramos en pequeños torneos que premian con items: un objeto que nos enseñe un nuevo golpe, una poción que restaure la barra de energía durante los combates... Estas sorpresas son la nota más destacada de este modo y del juego en general. Gracias a la **sobrada jugabilidad y a la gran cantidad de items,** pasaremos horas frente a la

Campeonatos





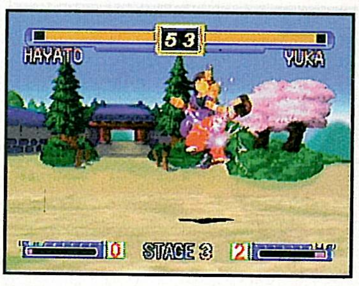


Para sorpresa del jugador, de vez en cuando y al parecer aleatoriamente, entramos en unos **campeonatos que nos premian con un ítem determinado.** Si ganamos ese "round", al final de la partida tendremos **un nuevo objeto.**





En SD las tortas son más bestias. Sirva como ejemplo el gancho propinado al luchador desaparecido.



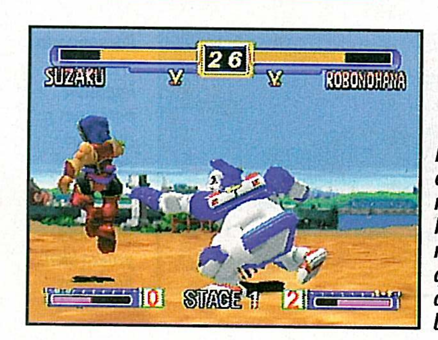


La barra de magia en SD tiene un número al lado que indica cuántas veces se ha rellenado y cuántos "special" nos quedan en reserva.





Nintendo 64 recibe uno de los juegos de lucha más completos que podéis encontrar.



El luchador más especial del modo SD es Robonohana, un robot gordito al que es muy difícil tumbar a base de golpes.

pantalla. Y muchas semanas antes de decir que hemos conseguido todos los items y que el juego no da para más.

Pero, cómo no, aquí llega **el lado negativo: el modo con los luchadores estilizados.** No es que no se deje jugar, pero adolece de **poca veracidad en los movimientos, y la contundencia de los golpes es muy floja.** Y es que en el modo SD, inexplicablemente se ha cuidado bastante más el contacto de puñetazos y patadas, e incluso el peso de los contendientes, algo ingrávidos en el modo normal. De todas formas, aunque salga perdiendo, es **igual de rápido, tiene gráficos atrayentes y decenas de golpes diferentes.**

Así, el cartucho agradará más a los que busquen un **juego de lucha desenfadado** que a los fans de la lucha seria, que verán un "intento de Tekken" al que le ha faltado más contundencia y realismo en los movimientos para alcanzar el trono. Un gran ejemplo de por dónde deberían ir los tiros.

Modos a manta

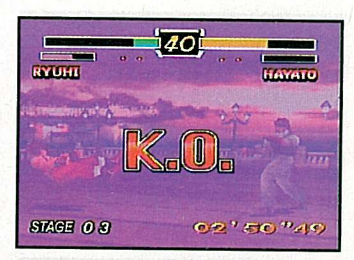








Además de **Circuit y Versus**, el cartucho cuenta con los modos **Práctica, Group Battle y Torneo.** En Práctica se nos da la oportunidad de **aprender todos los golpes y combos** de nuestro luchador. Group Battle enfrenta a dos jugadores que disponen de cinco luchadores para ganar. El último es un **torneo por eliminatorias** en el que hay que ganarlo todo.











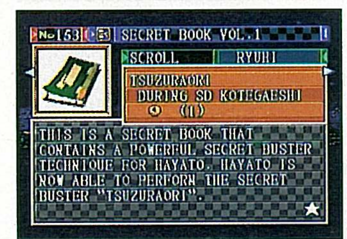


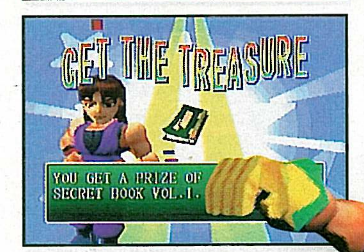


Los golpes especiales oscurecen la pantalla y la barra de energía del rival. Podremos ejecutarlos cuando la barrita de magia esté rebosante. Entonces basta con pulsar un botón (en SD) o hacer la combinación de botones oportuna (en normal), y veremos golpes y palizas de inoperante ejecución si el rival se protege.















Los items son el meollo de la cuestión *en el modo SD. La capacidad de utilizarlos en la batalla les confiere una importancia vital, nunca mejor dicho si conseguimos una poción que restaure nuestra energía. Si quieres saber para qué sirve el nuevo ítem, busca entre las opciones.*





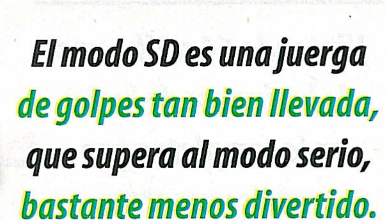
Los Ha-do-kens y Sho-Idem de la famosa serie de Capcom también aparecen, aunque no con esos nombres.











El modo SD es una juerga de golpes tan bien llevada, que supera al modo serio, bastante menos divertido.

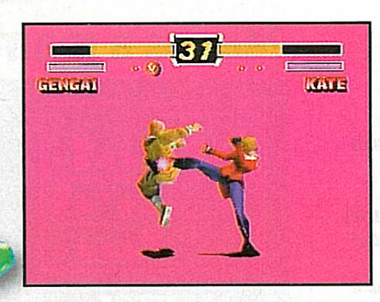
Reversal







Si el oponente lanza un inocente puñetazo al hígado, ***podemos pararlo con un movimiento de nuestro pad*** *y darle "p'al pelo" por violento. Para las patadas también existe un movimiento de defensa, con idéntico resultado.*





Por supuesto, el Perfect, imposible para unos y cotidiano para otros, también aparece como una proeza bien puntuada.

El sueño del sereno









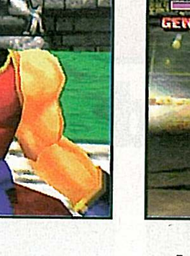




Aunque el ***número de llaves*** *no es muy elevado (tres o cuatro por luchador), su contundencia supera lo esperado. Curiosamente, resultan más* ***impresionantes en SD,*** *aunque en normal también duelen.*



En el suelo. *Ante la inerte pose de un enemigo noqueado, lo más productivo es acercarse a él y hacerle una jugadita del tipo romper pierna o chafar tripas.*



Los objetos también aprenden





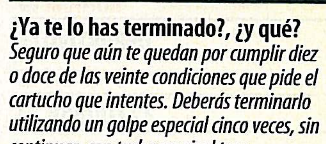




Los objetos se equipan antes de la batalla, y es importante mantener alguno de ellos durante un buen número de combates porque... ¡el cacharro coge experiencia! Tras cada uno, se asignan puntos de experiencia que derivan en la evolución del ítem.







¿Ya te lo has terminado?, ¿y qué? *Seguro que aún te quedan por cumplir diez o doce de las veinte condiciones que pide el cartucho que intentes. Deberás terminarlo utilizando un golpe especial cinco veces, sin continuar, con turbo en nivel tres...*



Muy bien Gengai, las patadas altas se evitan agachándose pero, ¿qué tal si pegas un poco?

La longevidad de este cartucho es muy alta, gracias a las numerosas opciones y desorbitada cantidad de items.





El Análisis

GRÁFICOS 87

Aunque los luchadores SD están graciosos, la palma se la llevan los reales, realizados con más detalle. Los escenarios están demasiado oscuros en este último modo.

MOVIMIENTOS 84

Los luchadores SD muestran una mayor rapidez y contundencia en los golpes que sus mayores. Las cámaras fallan un poco.

SONIDO 83

Los efectos de los golpes y las voces tienen buena calidad y ayudan al juego. Sólo falla la música, demasiado desconectada de la acción y algo pobre.

JUGABILIDAD 87



Hay que marcar la diferencia: en modo SD es más alta. La lucha "en serio" resulta menos llevadera.

ENTRETENIMIENTO 90

Tiene ocho luchadores y cinco modalidades de juego para cada modo. Los interminables items y las diferentes condiciones para ganar que pide el cartucho, le dan aún más duración.

TOTAL 88

- **La lucha toma un nuevo rumbo.** *Ahora los items también cuentan. Gana o compra items, equípate los que creas convenientes, y a divertirse.*
- *Técnicamente ha estado a punto de alcanzar el nivel de recreativa que todos queremos.* **Algo más de realismo** *en los golpes y habría barrido a los demás juegos de lucha.*
- *El* **nivel gráfico es muy bueno,** *pero las cámaras están algo descuidadas, de manera que no imprimen la espectacularidad que podría haber mostrado.*
- **Hay cartucho para meses.** *Con los items y los campeonatos del modo SD llenaríamos varias páginas. Y además tiene algún que otro luchador secreto.*

La tienda



Una vez terminada la partida, con muchas monedas en nuestro poder, podemos ***ir a la tienda y comprar todo tipo de items, incluso los secretos.***





Repetición. *Cada vez que terminemos un round, veremos una repetición de los últimos segundos desde otra cámara.*

¿Y al final?



Cuando terminas con todos los contendientes, la consola muestra una calificación y te ofrece consejos y soluciones para tu manera de luchar.



Podemos ser los entrenadores más rebuscados *gracias a las numerosas opciones de formación, táctica y estrategia, que podemos cambiar en todo momento.*

GAME BOY COLOR
KONAMI
DEPORTIVO
8 MEGAS
32 EQUIPOS
BATERÍA: SÍ

información del juego



Precio **5.900** PTA

2 JUGADORES CON CABLE

COMPATIBLE GB

El Análisis

GRÁFICOS 85

Los jugadores lucen unas vestimentas de colores reales y el terreno de juego parece más "terreno", gracias al color césped del césped.



MOVIMIENTOS 84

Los jugadores corren, hacen entradas, rematan de cabeza y caen al suelo cuando el contrario mete la pierna. Es muy completo, pero la sensación de lentitud predomina en todo momento.

SONIDO 86

Los pitidos y golpeos de balón están conseguidos. Las melodías, que acompañan también durante el partido, muestran buena calidad.



JUGABILIDAD 84

Lo difícil es dar un pase seguro, porque lo normal es que se pierda por el camino. Por lo demás, se deja controlar y hasta es fácil rematar de cabeza.

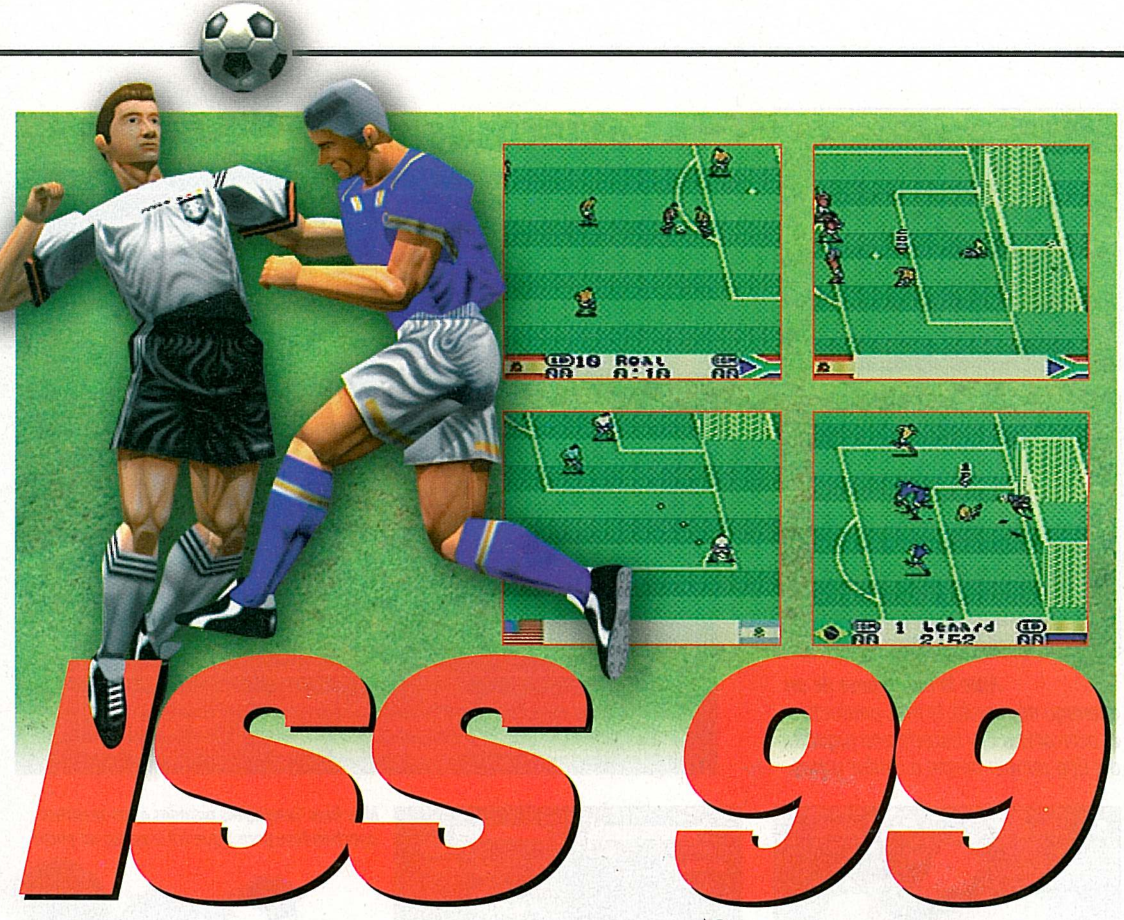


ENTRETENIMIENTO 84

La inclusión de tandas de penaltis es un acierto, al igual que los dos jugadores simultáneos. El modo más duradero es el Torneo Internacional.



TOTAL **84**



ISS 99

Un buen **partido**

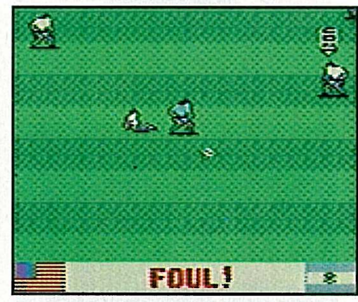
El cambio a color ha favorecido a la serie futbolística de Konami. Cada una de las 32 selecciones luce una vestimenta muy parecida a su referente real, con lo que **ha ganado mucho en espectacularidad gráfica.** Pero, aunque se le supone más veloz por el mero hecho de ser un cartucho de GBColor, nos sigue pareciendo demasiado lento como para imitar el desarrollo de un partido de fútbol. Esto se traduce en que los pases, bien dirigidos gracias a la ayuda de la máquina y al buen control, también sean lentos y, lo peor, a veces a ciegas, con lo que es más productivo liarse a regatear que dar un pase a un compañero.

No obstante, este problema (que siempre acompaña a los juegos de fútbol de GB) no empaña del todo el resultado final. Podemos elegir entre **tres modos de juego, adoptar tácticas diferentes, cambiar jugadores cansados,** e intentar recrear las jugadas más utilizadas del fútbol real.

«ISS 99» **es muy completo,** como sus antecesores, ofrece un nuevo look y mejora la sensación de estar jugando un partido, pero mucho nos tememos que **sigue sin ser el cartucho de fútbol definitivo.**



Uno de los movimientos más conseguidos de «ISS 99» son las entradas. Duras y al tobillo...



...Lo que puede provocar deseos de venganza en el contrario, apaciguados por el árbitro.





Modo Penaltis





Debemos elegir dónde tirar justo antes del golpeo, para que el portero sólo pueda intuir dónde va a ir el tiro.

LAS GUÍAS QUE OS PRESENTAMOS

BEETLE ADVENTURE RACING



¿Sólo un juego de carreras? Qué va, qué va. Hay atajos, secretos, zonas ocultas, desvíos, cajas que hay que romper para darle vidilla al "cheat menu". Y todo, todo eso os lo presentamos aquí mismo, bien explicadito y en una sola entrega, para que no os entre ansiedad.

Página 64

Castlevania 64

Nivel a nivel, le vamos sacando su juguillo al plataformas aventurero de Konami. Este mes nos colamos en el jardín de la villa donde conoceremos a unos cuantos personajes de no muy buen aspecto. En fin, lo mejor será que paséis y lo veáis.

Página 82

Legend of Zelda DX

Tres nuevos niveles para que avancéis en la aventura portátil de Zelda. Y con las cosas que hay por hacer, más vale que nos perdáis de vista estas páginas.

Página 74

Body Harvest

Llegan las fases más complicadas y ya se echa en falta la ayuda de un experto. Nosotros, ya sabéis, nos hemos jugado el cartucho de arriba abajo y aquí os contamos todo lo que debéis hacer.

Página 78

Turok 2

Primero una seria disculpa para todos aquéllos que esperaban la última entrega en el número anterior. Necesidades del guión... Pero ahora sí que va la "refinitiva".

Página 70

EL TRUCO DEL MES

WIPEOUT 64

Todas las naves y energía infinita



TEAM SELECT
FEISAR
AG SYSTEMS
AURICOM
QIREX
PIRANHA II
THRUST
TOP SPEED
TURNING ABILITY
SHIELD ENERGY
AERODYNAMICS
SELECT
BACK

Si quieres sacar el circuito secreto "Velocitar", termina el modo "Single Race" con al menos medalla de bronce en todas las carreras.

Tenemos lo que te hace falta para ganar en este trepidante juego de carreras. Por ejemplo, todas las naves. En la pantalla del menú principal, mantén Z, L y R, y pulsa cuatro veces C-abajo, una vez C-derecha, C-arriba y C-izquierda. La pantalla "flasheará". Para conseguir energía infinita, la misma maniobra sólo que pulsando dos veces la secuencia C-arriba, C-abajo, C-izquierda, C-derecha.

Otros trucos...

NBA JAM 99

Unas cuantas combinaciones para lograr jugadas todavía más espectaculares. Pausa un partido y pulsa L, L, C-abajo, L, L, C-abajo, L, L, C-abajo, Z para hacer un mate desde cualquier punto de la cancha. Y con L, L, C-izquierda, L, L, C-izquierda, L, L, C-izquierda, Z enfrentarás a los Stones contra los Eyes en un partido único.

MICROMACHINES

Pausa el juego en cualquier momento y pulsa Izquierda, Derecha, C-izquierda, C-derecha, Izquierda, Derecha, C-izquierda, C-derecha, para jugar desde una vista trasera. Con C-izquierda, C-abajo, C-derecha, C-izquierda, C-arriba, C-abajo tu coche correrá el doble. Ojo con los obstáculos.

ROGUE SQUADRON

Introduce BLAMEUS en la pantalla de passwords y disfruta con la foto de los muchachos de Factor 5, los desarrolladores.

¡LECTORES!

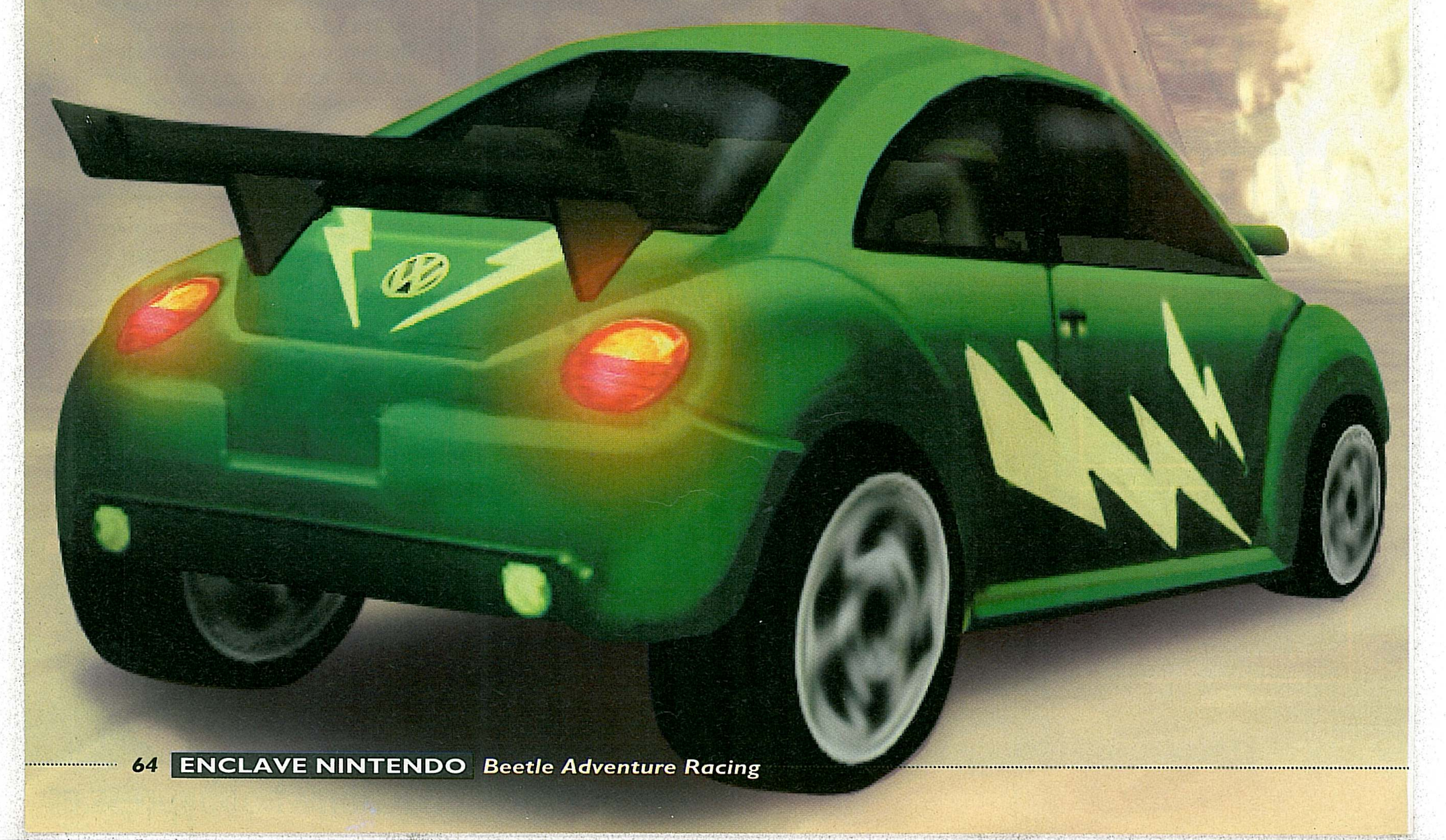
REGALAMOS UNOS GUANTES a los mejores trucos

Envía tus trucos por correo electrónico a: trucos.nintendoaccion@hobbypress.es

BEETLE ADVENTURE RACING

¿QUIERES SER EL REY DE LOS ESCARABAJOS?

«Beetle Adventure Racing» es mucho más que un simple juego de carreras. Sus circuitos están llenos de secretos, que ahora podrás conocer gracias a nuestra guía. Si la sigues, abrirás el nivel de bonus y todas las opciones del "cheat menu".





Este es el primer circuito del juego, y por lo tanto el más fácil de todos. Aquí no valen excusas: todo lo que no sea llegar primero puede considerarse un fracaso.





Después de la salida, tras una ligera cuesta arriba, a la derecha verás un **camino de tierra** (1) que conduce a un **molino de agua**. No es ningún atajo, pero te sirve para coger cómodamente los **puntos** y **el nitro** que hay en la cuneta (2).





La otra **ruta alternativa** en la ciudad está a la derecha, claramente señalada por una **cabina de teléfonos roja** (7). Si consigues entrar por la calle sin estamparte contra la cabina, conseguirás unos cuantos puntos de premio (8).



Al final de la larga cuesta arriba hay un **granero** con dos montones de paja a la entrada. Tras el de la derecha hay una **caja con dos puntos** (12), y si cruzas por su interior podrás coger otra con cinco más por la cara (13).





Cuando dejas atrás el granero llega otra pequeña cuesta arriba con un túnel muy corto al final. A la salida, gira a la **izquierda justo antes de las señales indicadoras** (14). ¡Atención! Ahora das un salto, **rompes una caja, aterrizas en una isla**, das otro salto, rompes otra caja (15) y ¡uf! llegas de nuevo a la carretera.



El largo tramo cuesta arriba que llega tras atravesar la ciudad es el lugar perfecto para adelantar a tus rivales. No te cortes en pasar sobre el césped para acortar.









Cuando **entres en la ciudad**, puedes atravesarla siguiendo la carretera o **desviarte por un par de calles**. La primera está a casi enseguida a la **izquierda** (3), y tras destrozar un cristal (tranquilo, no tienes que pagar por ello) llega una **fila de tres cajas con puntos** (4), un **salto bastante grande** (5) y, tras el aterrizaje, una **caja de cinco puntos** (6) y un nitro que te viene que ni pintado para alcanzar a tus rivales. Y todo en cinco segundos.







Tras salir del pueblo hay una **vía del tren** a la derecha (9) que se mete en un **túnel** (10). Síguela, porque en el interior hay un par de cajas con puntos. Gira a la izquierda a la salida para coger un **nitro** y reincorporarte a la carrera (11).





Si en vez de tomar el desvío de los dos saltos que te acabamos de indicar, sigues la ruta normal, verás que a la derecha sale un **camino de tierra** bastante sospechoso tratándose de un juego con tantos desvíos secretos como éste (16). Efectivamente, si lo sigues llegas a una **mina abandonada** tras hacer trizas las maderas que cierran la entrada, pero ¿a quién le importa? El caso es que dentro hay varios saltos y también unos cuantos puntos esperándote (17).





Después de salir de la mina hay otro camino a la izquierda con la **entrada tapada por arbustos** (18). Dentro tienes unas cajitas interesantes (19) y un salto muuuuy, muy largo para volver a la pista de carreras.







La meta ya está cerca, pero aún puedes tomar un **último desvío.** Cuando pases un pequeño puente y veas que aparece un **castillo** al fondo (20), que sepas que puedes coger el **camino de tierra** que sale a la izquierda. Inmediatamente después pasas sobre la carretera de un gran salto (21) y te cuelas de rondón en el interior del castillo sin llamar a la puerta ni nada. Allí dentro hay un montón de cajas con puntos (22), aunque el recorrido es un poco extraño.

FLOWER BOXES





1. Tras saltar el puente que hay a la salida de la ciudad, verás un **recinto con una valla de piedra** a la izquierda. Dentro está la caja. **2.** La segunda está muy bien escondida **dentro del montón de paja** que está a la izquierda de la puerta del granero. **3.** En el **doble salto en que atraviesas una isla**, frena y párate en ella, y la verás en los pilares tipo Stonehenhe que hay a la izquierda.

MOUNT MAYHEM Nivel: Novice / Dificultad: Fácil



El mal tiempo se ha colado de rondón en el juego. La nieve cubre la carretera en la mayor parte del circuito, así que tendrás que demostrar tu dominio del derrapaje para ganar.









Al entrar en el pueblo que atraviesas tras el inicio de la carrera verás una **señal de tráfico** que señala un desvío a la derecha (1). Cógelo (2) y sigue la calle todo recto (3) para **romper un par de cajas** (4) y regresar de nuevo a la pista.

Dentro de la ciudad hay otro desvío mucho más difícil de encontrar que el anterior. Sigue la misma calle de antes, pero esta vez en vez de llegar hasta el salto del final, gira a la derecha y **atraviesa la pared del garaje** (5). Luego tienes que acelerar a tope para cruzar sobre la carretera de un salto (6) (si no llevas suficiente velocidad te pegarás un tortazo) y llegar a una **pista llena de cajas con puntos** (7) y un **nitro** que te pone de nuevo en la carrera.

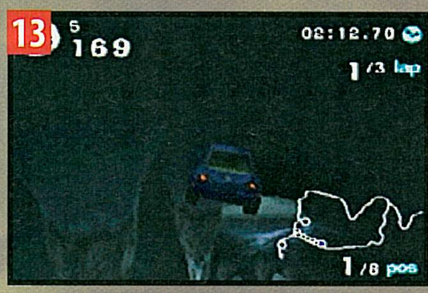


El **primer puente** que cruzas tiene rota la parte izquierda de la calzada, pero hay truco. Ve por ese carril y **salta apuntando al helicóptero** que tienes enfrente (8). Aterrizarás en una cueva con premios en su interior (9).




Poco después verás a la izquierda un lago helado con una caja al fondo (10). ¿Y nada más? Dirígete a la caja en plan suicida. **Romperás la pared de hielo** y entrarás en otro túnel con más puntos dentro (11).

Pese a la aparente dificultad que supone la superficie nevada, a la hora de la verdad este circuito apenas presenta dos o tres curvas que te pueden crear complicaciones. El resto se vuelve coser y cantar en cuanto te lo conoces un poco.

Tras salir de la cueva de los cristales, la carretera se cuela en otra **cueva más. En vez de entrar, desvíate y sube por la ladera de la izquierda** (12). Después de un salto enorme llegarás...¡sí!, a **otra cueva** que está en el nivel superior (13) (cuidadín, porque tienes que ir muy rápido para lograrlo).

FLOWER BOXES




1. Entra en el **desvío del pueblo,** pero en el salto final gira a la izquierda para caer en un **saliente nevado** de la montaña sobre el que está la caja. **2.** Al final, cuando la carretera deja de estar nevada, hay unas **señales en una curva a la derecha.** Allí está la caja.



(14) La mayor parte de este circuito transcurre entre nieve, pero cuando sales de la última curva, la **nieve desaparece** y la carretera vuelve a estar en condiciones normales...



(15) ...y entonces salen **varios desvíos a la derecha** de la calzada. Uno de ellos es éste camino de tierra que, para ponerte las cosas más fáciles, está perfectamente señalizado.



(16) Hay otro más, pero éste se encuentra mucho mejor oculto que el primero. Para encontrarlo tienes que **atravesar un grupo de árboles que está en plena curva.**

INFERNO ISLE Nivel: Novice / Dificultad: Media



El nombre de esta isla está más que justificado, porque la carretera se adentra en el interior de un volcán lleno de lava. Ándate con ojo si no quieres conducir un coche a la parrilla.







Tras abandonar la playa del inicio, entre los arbustos sale un **camino de tierra a la derecha** (1). Vienen unas cuantas curvas y llegas a una **casa** en el claro del bosque (2). Atraviésala, así como el **muro frente a la caja del final** (3).





La ciudad que atraviesas a toda velocidad cuesta abajo tiene todas las papeletas para esconder más de una sorpresa, ¿verdad? Escucha bien, porque es bastante difícil. Para empezar, **frena justo a la entrada** para que te dé tiempo a coger el **caminito que sale a la izquierda** (4). Está tapado por unos cuantos barriles, pero tu Beetle es capaz de romper eso y mucho más. Este desvío te lleva a un **túnel** que no es muy largo pero sí muy provechoso, porque viene bien cargado de puntos (5).







Seguimos de rutas turísticas en plena ciudad. Tras la primera curva a la izquierda verás el inicio de una **calle justo a tu derecha** (6) que cruza la **carretera principal** (7) y te deja un buen botín de puntos en el bolsillo (8).







A la salida de la ciudad viene una curva a la derecha. No la tomes y **desvíate por el muelle de madera** que sale a su izquierda (9). Hay un par de **buenos saltos** (10) y varias cajas que destrozar (11) aprovechando los nitros.



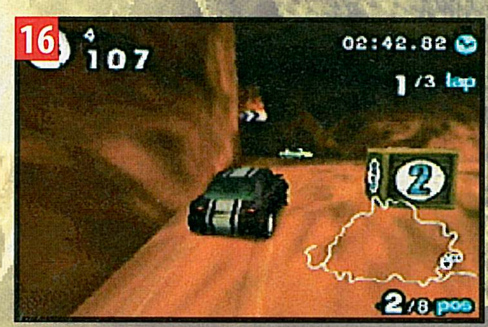




Tras dejar la ciudad atrás y **cruzar bajo la vía del tren** sale un camino de tierra a la derecha (12) que te lleva hasta la **cima del volcán** (13). Disfruta de saltos espectaculares y de un recorrido calentito **entre pasillos de lava** (14).



(15) Si entras al volcán por la ruta normal **(atravesando la boca de la calavera)**, en el recorrido por su interior te encuentras dos lugares donde **la carretera se bifurca...**



(16) ...tus rivales siempre eligen la ruta de la derecha, porque **la de la izquierda es más difícil**. Lo que ocurre es que por allí **abundan las cajas con puntos.**

El recorrido por "Inferno Isle" tiene un comienzo muy cómodo, pero se complica bastante en el interior del volcán. Ten mucho cuidado también en la última vuelta, porque el recorrido cambia y puede arruinar una buena carrera.





Al abandonar las temperaturas del volcán apetece irse a la playa, ¿no? Pues venga, **rompe las señales de la izquierda** de la pista (17) para entrar en una calita muy acogedora donde además existe **una caja con 5 puntos** (18).





Déjate caer cuando llegues al **puente roto** (19) para entrar por la **cueva que hay debajo.** Este camino te lleva directo a una **fortaleza** (20) en la que, aparte de algún cañonazo que otro, también te llevarás varios puntos.

FLOWER BOXES



1. Está oculta en la **parte derecha la plataforma** sobre la que está **la casa del pantano.** Tienes que frenar a tope tras saltar para cogerla. **2.** Al final de la tercera vuelta llegas a una **ciudad en llamas. Atraviesa la última casa** de la izquierda para encontrarla.





Aunque saltes el puente roto como es debido, de todas formas te encuentras la fortaleza poco después en el lado izquierdo de la carretera (21). Sigue recto y atraviésala (22), porque **por este desvío también hay premio.**



SUNSET SANDS | Nivel: Advanced / Dificultad: Media

La arena de este desértico circuito te puede jugar malas pasadas. No te emociones en los tramos rápidos, porque esconde algunas curvas peligrosísimas.





Nada más empezar hay un camino de tierra que sube a la derecha de la carretera (1). ¿Dónde irá? Pues nada menos que a una **pedazo de caja con 10 puntos** (2).







Justo antes de llegar a la zona de la carretera que está bordeada por unas **columnas enormes** (3), a la izquierda sale un **camino de arena muy bien camuflado** (¡confiésalo: éste no te lo sabías!). Después de pegar un salto bastante considerable entras de lleno en la **parte superior del templo del agua** (4). Por el camino, claro, recoges 5 puntitos que puedes añadir a tu colección (5).



Este desvío está cantado, no tiene ningún mérito que te lo digamos nosotros. Al **salir del templo del agua** verás de frente la **entrada a una mina cerrada con maderas** (6). Evidentemente, las puedes romper y pasar para ver lo que hay dentro (7). Te aseguramos que no va a venir nadie a echártelo en cara.

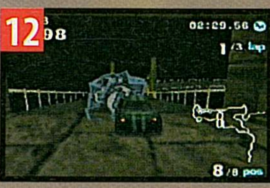






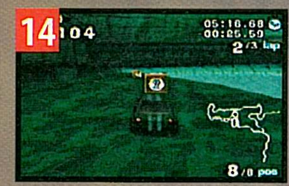
Cuando utilizas el desvío del templo del agua **atraviesas unas barreras de madera** (8). Sirven para **elevar una rampa sobre la piscina de lava** de la sala de las columnas (9). Úsala para obtener algunos puntos (10).





Tras pasar sobre la piscina de lava llegas una plataforma con una **zona roja** (11). Frena sobre ella, porque es un **ascensor que te lleva a un puente de madera** (12).





Gira a la izquierda en cuanto entres en el **templo del agua** por la ruta normal (13). Hay un **camino estrecho** que tiene un par de cajas con puntos (14).





Nada más entrar en la ciudad, a la derecha sale **una calle que no está muy transitada** (15), pero viene bien cruzarla para aumentar tu contador de puntos (16).





Justo a **la derecha de la entrada al último templo** del circuito se ve un camino de tierra protegido por **varias rocas** (17) (ten cuidado, porque éstas sí que no se rompen cuando te chocas con ellas). Mejor **esquívalas**, sube por el camino y coge los cinco puntos que hay en pleno salto (18).



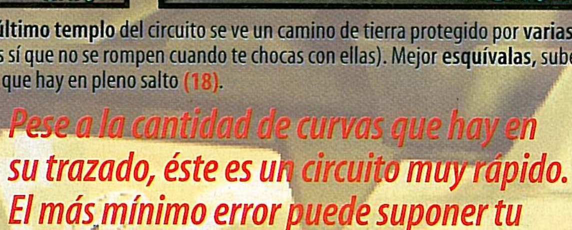
Ya avanzado el circuito llegas a una curva con unas **palmeras** muy agradables para tomar un poco el fresco, aunque no sea éste el caso (19). Mejor prepárate para meterte por un **camino de tierra que sale a la izquierda** (20) y que te lleva también a la **parte superior del último templo** (21). Por supuesto, el desvío vale por unos puntitos.

FLOWER BOXES

1. Justo al inicio de la carretera, **sube por la colina** que hay la derecha de la pista para encontrarla.



2. Cuando llegues al **pueblo**, entra por la **calle que hay a la derecha.** Si buscas bien, la verás escondida entre uno de los varios montones de cajas que hay.



Pese a la cantidad de curvas que hay en su trazado, éste es un circuito muy rápido. El más mínimo error puede suponer tu despedida de los puestos de cabeza.





En el interior del último templo hay un **altar** (22) que deberías rodear por la izquierda... Mejor cruza por el medio (23).





Esto se acaba. Desde que abandonas el último templo hasta el final del circuito sólo queda **un desvío más** por tomar (24). Se trata de una **carretera bastante solitaria que sale a la derecha** y en la que puedes romper unas cuantas cajas con puntos (25).

METRO MADNESS Nivel: Professional / Dificultad: Alta



Este es un circuito urbano lleno de giros complicados, pero sus calles anchas perfectamente asfaltadas permiten que los pilotos más rápidos vuelen sobre la pista.





Después de la salida, cuando llegues a la **segunda barrera luminosa** que te indica que gires a la derecha (1), atraviésala por el punto en el que te encuentras una caja con 2 puntos. Después viene un **bonito salto** (2) en el que puedes embolsarte otros 5 puntos más bonitos todavía.





Cuando estés en pleno centro de la ciudad y **pases una gasolinera** que queda a tu derecha (3), no hagas caso a las vallas del fondo y atraviésalas para poder seguir avanzando por esa calle. Tras un breve trayecto tienes un par de **cajas de 2 puntos entre las columnas de un edificio** (4).





Toma el **primer desvío** que te hemos enseñado en este circuito, pero justo **antes de llegar al puente** que te devuelve a la carretera principal, frena para girar rápidamente a la izquierda (5) y así entrar por una **pequeña calle lateral** que en la que te espera una caja de 2 puntos (6).

La gran dificultad de este circuito está en sus numerosos desvíos. Si sigues la ruta normal, seguro que no te cuesta demasiado llegar el primero. Recuerda que ganando el nivel profesional se abre el de bonus, que tiene otro circuito más: "Wicked Woods".







Este es difícil de encontrar. ¿Te acuerdas de la **gasolinera de antes?** Bueno, pues vuelve a atravesar las barreras, pero gira inmediatamente a la izquierda y **rompe los cristales** sin cortarte un pelo (7). Llegarás a una **estación de tren** (8) con recorrido por la vía incluido (9).







Atraviesa las **barreras** que hay **al final de la calle** que te mostramos en la imagen (10) y después **entra con tu coche en el cine** que hay a la izquierda (11). No te quedes a ver la película, que nos han dicho que es muy mala. Mejor coge los puntos que hay allí (12) y sigue tu camino.





Si eres buen observador, te darás cuenta que en una zona de la ciudad hay unas **escaleras en la parte izquierda** de la carretera (13). **Sube por ellas** con coche y todo y prepárate para un gran salto (14) que te lleva hasta el **tejado del palacio romano.**





Justo al dejar atrás el centro de la ciudad, y **antes de empezar las curvas en "S" del parque,** hay una calle a la izquierda (15) que te lleva directo a una **fuente** (16). Úsala como trampolín para entrar en el hall del hotel, donde no quedan habitaciones, pero sí puntos.







Nada más entrar en la **zona del acueducto** te das de bruces con unas barreras bastante sólidas que se supone que sirven para obligarte a girar a la derecha, pero se pueden **franquear por el punto donde brilla una luz roja** (17). Si entras por allí llegas a un recorrido que tenemos que confesar que es un poco extraño (18), pero que al final resulta muy provechoso para tu cuenta de puntos (19).





Llegando a la parte final del circuito atraviesas **una gran curva en "U"** que transcurre casi totalmente **dentro de un túnel.** Cuando la dejas atrás, llegas a un tramo recto que tiene sendas rampas a cada lado de la carretera (20). Bueno, está más claro que el agua que las dos esconden algo (21), así que tú eliges por cuál de ellas prefieres subir primero.





Al **final de la zona industrial** hay un **edificio a la izquierda con un cartel de Parking** (22). **Rompe el cristal de la entrada** sin pudor y **sube hasta el tercer piso** (23). Allí está la que sin lugar a dudas es la **caja más rebuscada de todo el circuito,** porque llegar hasta ella seguramente te costará perder unas cuantas posiciones en la carrera.

FLOWER BOXES

1. Ve a la **estación de tren,** pero gira a la derecha **cuando llegues a la vía.** Allí está la caja. **2.** Después de la larga curva en "U" que transcurre por un túnel hay un **puente que conecta los dos lados de la carretera.** Dirígete allí para coger la caja. **3. Salta al tejado del palacio romano y déjate caer a la derecha sobre otro tejado.** Síguelo hasta encontrar la última Flower Box.



La pesadilla llega a su FINAL

Si has logrado llegar hasta aquí, enhorabuena. Te encuentras a un paso del final de la aventura, pero todavía queda lo peor: el combate contra la Madre Alien y el mismísimo Primagen.



FASE 6: PRIMAGEN'S LIGHT SHIP

- **OBJETIVOS:** Destruir tres Plantas de Ensamblaje Automatizadas y purificar el River of Souls.
- **NUEVOS ENEMIGOS:** Bio Bot, Trooper, Elite y Gun Emplacement.
- **NUEVAS ARMAS:** No encontraréis ningún arma nueva.



CORRIENTE DE AIRE



*Sigue sin tomar ningún desvío y llegarás a una **habitación con suelo de rayos láser**. Busca un **ventilador en el suelo**, colócate sobre él y presiona R + C. Gírate y salta para coger el **Capacitador de iones**.*



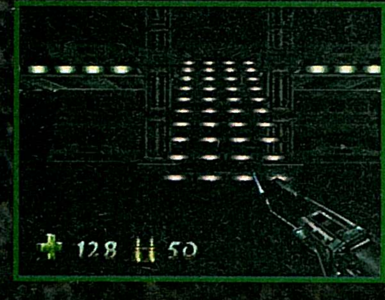




EL TALISMÁN SUSURRANTE

Vuelve a la plataforma y sube por el ascensor. Pulsa el botón rojo y avanza. Si continúas recto llegarás a un Save Point, y si vas a la derecha te encontrarás en un estrecho pasillo con aberturas en la pared de enfrente. Mira detrás de las escaleras y verás una baldosa con el símbolo del Whisper Talisman . Ya puedes cruzar al otro lado, donde encontrarás otra baldosa. Al final verás un interruptor que abre una puerta. Entra, mira abajo y salta con cuidado a la abertura de enfrente.

CAPACITADORES





*Vamos a por dos capacitadores más. Desde la entrada de la habitación, ve **por la puerta de la derecha**. **Gira a la izquierda y llegarás a una sala**. Sube las escaleras, mira abajo y verás los dos objetos. Déjate caer y salta en el aire.*



EL PRIMER MOTOR DE PLASMA

En la intersección, gira a la izquierda y pulsa el interruptor para activar el puente. Coge el cuarto Capacitador, avanza y tira a la izquierda en la siguiente intersección. Ya estamos ante uno de los Motores de Plasma de los que hablaba Adon en la intro. Coloca los Capacitadores en lugar de las luces azules en la columna central.

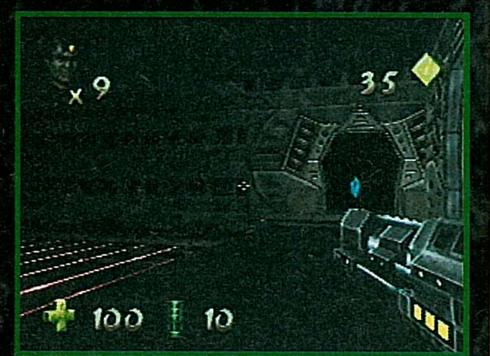


UN SALTO COMPLICADO

Continúa y teletranspórtate. No entres por la puerta que se abre, sigue avanzando, activa el interruptor, y a la izquierda. Estarás en la zona de la llave Primagen. Entra por una nueva puerta abierta, teletranspórtate y colócate sobre otro ventilador. Salta sobre la plataforma flotante como hiciste antes para coger los Capacitadores.

LAS DOS PUERTAS





Coge el **Razor Wind** (estás al otro lado de la habitación desde donde entraste a los conductos de ventilación), y **activa los dos interruptores.** Uno hará que **aparezca un puente** (ignóralo) y el otro te permitirá continuar por otra puerta. Teletranspórtate y busca un interruptor. Corre hacia la puerta de la izquierda y **coge el Capacitador.** Repite la operación y ahora entra por la puerta de la derecha.

MÁS Y MÁS CAPACITADORES



Activa los interruptores y, desde donde entraste, dirígete a la derecha y **cambia la polaridad de la Columna.** Entra por la izquierda y teletranspórtate. Activa el interruptor, salta abajo y ve hacia adelante. Teletranspórtate, gira a la izquierda, salta abajo y monta en el ascensor. **Activa el interruptor, monta en la nueva plataforma y cuando te encuentres a medio camino, salta a la izquierda y coge el Capacitador.** Avanza pulsando interruptores y llegarás a **otro Capacitador.**

LOS CONDUCTOS







Activa el interruptor y vuelve a bajar. Entra por la puerta que se acaba de abrir, ve a la derecha y luego a la izquierda. **Pulsa el interruptor y utiliza los ventiladores para coger el Capacitador.** Entra por la nueva puerta y gira a la derecha. **Ahora desciende por la corriente de aire y pulsa el botón de la consola.** Utiliza el ascensor y salta al conducto. Busca otro Capacitador y sal.



EL SÍMBOLO DE LA FE

Regresa por la puerta y ve todo recto si quieres salvar la partida, o a la izquierda para entrar en otro conducto de ventilación. Tras un buen paseo te encontrarás de vuelta en los pasillos. Ve a la derecha y teletranspórtate. Utiliza el Símbolo de la Fe y activa el interruptor.

TERCERA Y ULTIMA COLUMNA







Continúa hasta que llegues a unas ***escaleras.*** *Sube y pulsa el interruptor. Corre hacia la puerta que se acaba de abrir a la izquierda, coge el Capacitador y pulsa el interruptor. Ahora tienes que correr hasta la habitación de la derecha. Pulsa otro interruptor más y entra por la puerta que acabas de desbloquear. Al final verás* ***otra Columna más. Utiliza las plataformas para cambiar la polaridad, sal y entra por la puerta inferior.***



OTRA VEZ JUNTO A LA LLAVE PRIMAGEN

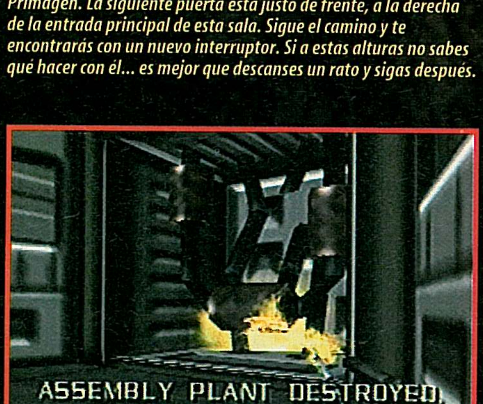
Activa el interruptor, teletranspórtate. Ignora la puerta que se abre, golpea el interruptor y salta de nuevo a la sala de la llave Primagen. La siguiente puerta está justo de frente, a la derecha de la entrada principal de esta sala. Sigue el camino y te encontrarás con un nuevo interruptor. Si a estas alturas no sabes qué hacer con él... es mejor que descanses un rato y sigas después.





TRES CAPACITADORES

Coge los capacitadores y activa los interruptores. Nueva puerta, nuevo interruptor y otro transportador. Izquierda, más interruptores, un ascensor, sube por las escaleras y pulsa el interruptor. Coge el Capacitador. Y van...



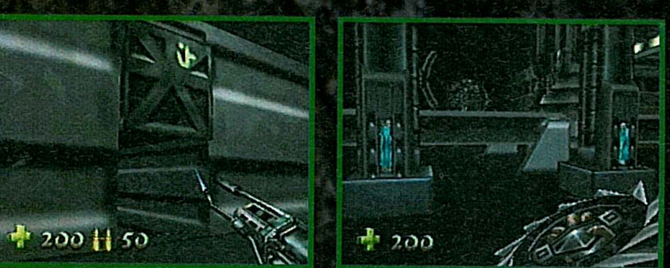
LA PRIMERA PLANTA



Continúa, abre las puertas de la maquinaria y vuélala. No te vayas todavía, porque a su izquierda encontrarás el interruptor que activa un Warp Portal. Activa el siguiente interruptor para desbloquear otra puerta. Si ahora vas a la izquierda encontrarás el Warp Portal, pero no te molestes en entrar porque todavía no tienes la Pluma del Aguila Sagrada. Entra en la siguiente habitación, activa el interruptor y salta al transportador. Sigue avanzando y llegarás a una zona con un túnel y una puerta.

LA PLUMA DEL ÁGUILA SAGRADA

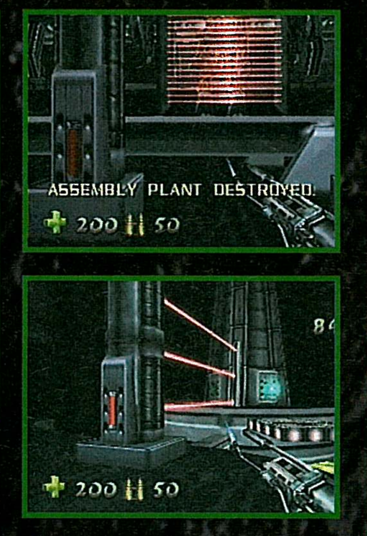




Entra por la puerta y ***destruye el Ordenador.*** *De esta manera habrás* ***eliminado también la segunda Planta de Montaje.*** *No te vayas todavía, porque tras el ordenador* ***encontrarás la Pluma del Aguila junto a otro Capacitador.*** *No está mal, ¿verdad? Ahora ya puedes volver al Portal y coger el Talisman. Vuelve a la puerta que antes estaba cerrada cerrada, baja por las escaleras y coge los dos* ***Cristales Azules que están situados en las columnas.*** *Teletranspórtate.*

ROJOS POR AZULES





A la derecha, **reemplaza los Cristales Rojos por los Azules** y ve a la izquierda. Coloca los Rojos para destruir la Planta. Ve por donde los láseres y cambia la polaridad.





LA SALIDA Desde los láseres, ve a la derecha, transpórtate y busca la puerta que está justo en la zona opuesta a los dos interruptores. Sigue avanzando hasta que llegues a la salida del nivel.

JEFES FINALES MADRE ALIEN Y PRIMOGEN







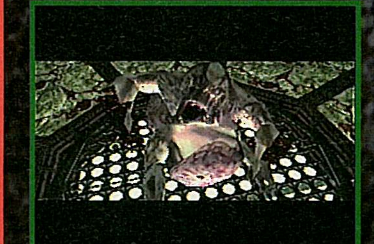






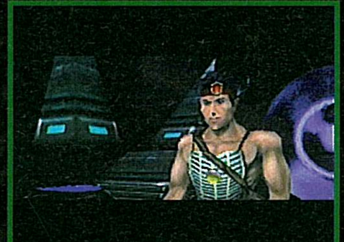






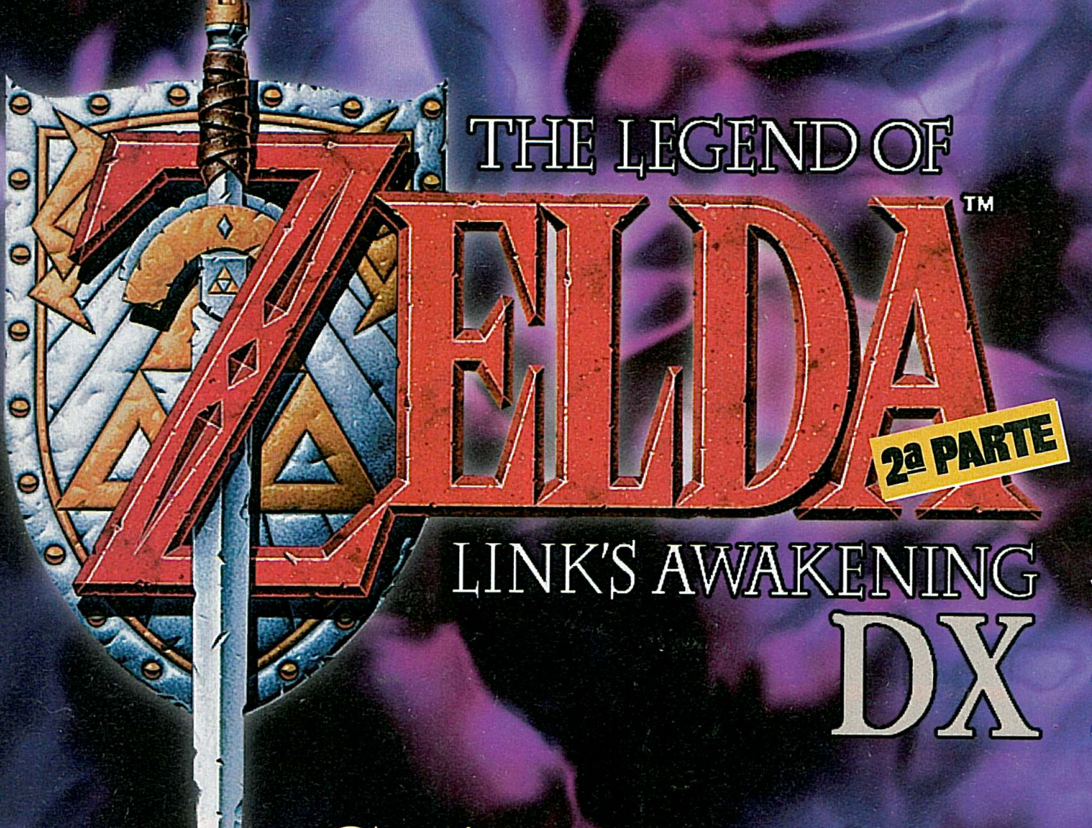






MADRE ALIEN *Esperamos que hayas* **recogido todas las armas** *que hayas encontrado de camino a la salida, porque ahora te van a hacer mucha falta. Ante ti tienes a la Madre de todos los Aliens, y no parece muy contenta de verte. Nada más empezar,* **atácale a sus brazos (tentáculos) mientras los esquivas.** *Tendrás que* **enfrentarte tres veces a ella** *hasta que se retire vencida. La parte más difícil es la última, ya que* **se impulsará hacia el techo para luego caerte encima,** *y eso sin contar con los* **desprendimientos de rocas** *que provocan sus saltos. Valor, coraje, y mucha puntería para darle en los brazos, es lo que podemos aconsejarte.*

PRIMOGEN *Te encuentras ante* **el "Big Boss" del juego, el gran Primogen.** *Huelga decir que* **éste es el enemigo más difícil,** *con diferencia, de todo el juego. Si creías haberlo visto todo en resistencia y ferocidad, espera a que* **salga de su panel de control blindado en cuanto elimines a los bichos que te lanza** *(te aconsejamos que utilices el* **Shredder).** *En ese momento, dispárale con todo lo que tengas. Sus* **alas son el principal punto débil** *y, al igual que con el Alien, tendrás que enfrentarte a él varias veces antes de derrotarlo. Ten cuidado en el último enfrentamiento porque* **intentará que caigas de la plataforma** *donde estás.*



Ya vemos que le has cogido el gustillo a lo último de Zelda. No nos extraña, este juego es una pasada. Aunque siempre mejor con guía, ¿no? Por si te atacas y esas cosas (seguro que ya te ha pasado). Aquí volvemos con tres nuevos niveles que nos dejan a las puertas del final.

Guía para disfrutar del viaje

NIVEL 5 — Catfish´ Maw

En el capítulo anterior, dejamos a Link **tocando el arpa en el túnel del pescador.** Pues bien, terminada la serenata, tiramos hacia abajo por el canal, hasta encontrarnos con un fantasma de aspecto raro pero muy majete el tipo. En su lengua te pedirá que le acerques a la casa de la bahía. Así pues, con el colega detrás, cual cobrador del frac, te diriges hacia el sur hasta encontrar la que, en tiempos mejores para él, fue su casa 2, 3. Escenita tierna y lagrimones al canto. Decides que ya es hora de mandar al fantasma a su tumba, de donde nunca debió haber salido. Para ello, dírigete hacia la **casa de la bruja** y en la pantalla de la izquierda encontrarás el garito 1, 4.











Después de la buena acción del día, aparecerá otra vez el **búho,** para soplarte que tienes que ir a la **Catfish´ Maw,** pero antes pásate por la casa del fantasma porque allí te espera nada menos que una **concha mágica** 5.





Cuando acabes de tirarte el rollo con el más allá, dirígete al **noreste hasta llegar a un lago.** Dentro de él encontrarás la **Catfish´Maw** 6. Entra buceando por el pasillo que forman las piedras pequeñas. Cuando llegues a tierra firme gira hacia la izquierda y arrasa el local: se abrirán las puertas y encontrarás un **cofre con la brújula** 7.





A continuación, **baja al sótano por las escaleras** 8 y negocia con los balancines tu paso al otro lado. Llegarás a









una sala con **4 bloques de piedra** que, al juntarlos, te proporcionarán una llave 9.

Vuelve por donde has venido hasta encontrar una habitación con cerradura 10. Pasa por ella hacia arriba y llegarás a una sala cuyos **baldosines dibujan un calavera.** Al poco aparecerá un tipo, enfermo crónico de anorexia que, además, gasta muy mala leche; dale con la espada y cuando esté postrado le obsequias con una bomba 11. Repite tres veces la operación y el esqueleto saldrá por pies.

Continúa, primero por la derecha y después hacia arriba, y llegarás a un pasillo con **cinco bloques de piedra; pasa a la izquierda empujando el bloque del centro,** cambia de pantalla y al volver acciona el pulsador que abre la habitación de la derecha 12. Pasa a ella y renuévale el susto al esqueleto. Seguimos hacia arriba, saltando una zanja y eliminando a todo bicho viviente. Lo siguiente es ir a la izquierda y deshacernos de los enemigos para que se abra la puerta de arriba. Otra vez el esqueleto con ganas de juerga: dásela y recoge el **mapa** que hay en la pantalla de la izquierda 13. Volvemos a la sala donde encontramos la brújula y continuamos por el sótano hasta encontrarnos de nuevo con el esqueleto: esta vez no saldrá corriendo. Al eliminarlo 14, 15 conseguirás la **cadena mágica.** Con este juguete no te será difícil recoger el contenido de los cofres que faltan 16, 17, pero tendrás que enfrentarte a dos **gigantescas arañas,** a las que has de machacar con la cadena cuando abran la boca para escupir 18.









Bucea en la habitación con **agua profunda** 19 y verás un **cofre con la Nightmare´s Key.** Ya estás muy cerca del siguiente instrumento, pero antes has de luchar con un **gusano repelente.** Para darle estopa, atráelo hacia ti con la cadena y, cuando lo tengas a tiro, lo **machacas con la espada** 20, 21. Una vez te lo hayas cepillado se abrirá la puerta y podrás acuchararte la **Marimba del Viento** 22.











LINK EL MÚSICO

Hecho un hombre orquesta, sales de la cueva y te diriges al norte hasta encontrar una cerradura. Como no tienes acceso a ella, gira a la derecha y aparecerá otra vez el búho: **"hay dos santuarios -dice la rapaz-, uno en el norte y otro en el sur. Debes ir al del sur".** Busca tierra firme cerca de aquí y llegarás a un laberinto 23 que da a una sala con columnas y estatuas de guerreros. Ábrete paso empujándolas y se moverán solas. Ya hemos llegado al **primer santuario** y nos recibe un vikingo cornudo. Cárgatelo utilizando el **efecto giratorio de la espada** y obtendrás la **Face Key.** Dirígete hacia **Mabe Village** y busca, dos pantallas al norte, la entrada de una cueva con una cama. La pintan calva, así que, ya que estás, échate un sueñecito, con pesadilla incluida; en lugar de descansar como todo buen guerrero, tendrás que adentrarte por unos pasillos de suelo deficiente y fantasmitas pesados: podrás eliminarlos dándoles la espalda y utilizando el truco giratorio de la espada. Tras cargártelos a todos lograrás acceder a un **cofre con rupias** y a otro con una **ocarina** 24. Con tanto instrumento encima, decides ir a tomar unas clases de música, pero la escuela queda un poco retirada. Dirígete a la entrada del **tercer nivel** y, a la izquierda, encontrarás un **laberinto de carteles que has de leer en el orden adecuado.** Para no aburrirte con el galimatías, sigue a pies juntillas las indicaciones, teniendo en cuenta la altura a la que están situados los carteles y la dirección que indican.

Al llegar al final aparecerá una escalera que conduce a la **escuela de canto de Mamu** y su coro de ranas. Trescientas rupias por una canción es un sablazo, pero no te queda más remedio. Más barato es el **pez que hay a la izquierda de la entrada del cuarto nivel,** que te enseñará su canción y te dirá que la toques al salir del agua. Irás a la guarida de **Crazy Tracy´s** 25, una tía curiosa que te vende una **pócima tonificante para el corazón.** La última canción nos la enseña la pibita **Marin** 26 que todavía sigue dando el tostón en **Animal Village,** ante el clamoroso silencio del movimiento de defensa animal.









NIVEL 6 — Shrine Face

Vuelve donde dejaste al búho y empuja la estatua a la izquierda del islote: descubrirá una entrada secreta que da a **Shrine Face.** Abre la cerradura 27 y estarás en el sexto nivel. Gira hacia la izquierda y acaba con los tres fantasmas: se abrirán las puertas y podrás seguir hacia arriba, hasta una sala con un **monje y una esfera.** Pon una bomba en la esfera y antes de que estalle salte de los pivotes, por el pasillo izquierdo, sin abandonar la pantalla. Hacia arriba llegarás a una sala con tinajas. Bajo la del extremo superior izquierdo hay un pulsador que abre la puerta de la izquierda. Entra, mata a los enemigos y caerá un **cofre con mapa** 28. Interpreta la canción del pez y teleportate al principio. Ve a la **sala de la urna** y sal por el pasillo de arriba a la derecha. Verás un camino pintado en el suelo. Pon una bomba donde acaba y abrirás un boquete por el que pasar a un sala a oscuras. **Ilumínala con los polvos mágicos** y acaba con las sandías que brotan del suelo. Aparecerá una escalera que baja a un sótano. Atraviésalo, cárgate a los bichos de la sala contigua y accede al **cofre con el nuevo brazalete** que te permitirá levantar las estatuas con forma de elefante. Por la derecha accedemos a un par de cofres con rupias. Vuelve al comienzo del nivel y gira a la derecha, a una **sala con baldosas voladoras.** Usa el escudo para guarecerte y, cuando se haya cascado la última, se abrirá una puerta. Un par de pantallas más arriba tendrás que forzar la puerta derecha lanzándole una estatua. Sigue para arriba y recoge la **llave del cofre,** al final del canal. Vuelve por donde viniste hasta una cerradura que ahora sí puedes abrir. Entra, chafa los tomates y pon una bomba en el muro de arriba. Pasa por el boquete a la sala del bicho de la bola 29. Para cargártelo, pilla la bola que te lanza y estámpasela en las narices. Hacia arriba llegamos a una sala con dos estatuas: quita la de la izquierda y verás un sótano. Crúzalo y te caerá una llave. Explorando los alrededores, llegarás a una **sala estrecha con dos caballitos:** pon de pie a los equinos. Atravesando el sótano llegarás a una sala con **tres conejitos:** deshazte de ellos, ve hacia arriba, sortea los obstáculos y recoge las **200 rupias del cofre.** Baja y enfréntate a los gusanos. Sigue por la de la izquierda y baja por el canal hasta llegar a una sala con pivotes: sube la escalera y salta sobre ellos: **cofre con pócima secreta.** Ve al ala izquierda del nivel y arriba encontrarás una habitación con pivotes y unas estatuas. Entra en la sala de la derecha, hazte con la **brújula** 30 y **acciona la burbuja.** Vuelve a la sala anterior y destroza la puerta de arriba, encontrarás un pasadizo que conduce a un **cofre con una caracola.** Vuelve donde los pivotes y continúa por la derecha a una sala con zonas empedradas y fantasmas. Al deshacerte de ellos caerá una llave. Teletranspórtate al principio y ve por la derecha hasta el sótano de los pinchos. Cuélate por la puerta de abajo y ve a la sala de las baldosas. Atraviésala y llegarás a una sala con un **ojo aspirador,** cárgatelo con la espada giratoria y deshazte del resto de enemigos para que se abra la puerta. Accederás al enemigo final, pero antes recoge la **Knighmar´ Lair** 31. Vuelve al sótano de los bloques que caen del techo, mata a los gusanos, sal por la izquierda y cruza el canal con la cadena: al fondo está el cofre con llave. Vuelve a la sala del enemigo y pelea con la cara del suelo: lanzará baldosas y generará peligrosos agujeros en la superficie. Ponle unas cuantas bombas en los ojos y cuando hayas acabado con ella recoge el **Triángulo de Coral** 32.

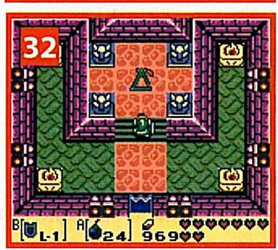












LINK Y SUS TRUEQUES

Nada más salir del nivel, el búho te dice que hay algo en las montañas. Antes de ir hacia allá decidimos acercamos hasta **Animal Village** y regalarle a una **oveja escritora** 33 el **hibisco que nos dio el hambriento.** Ella a cambio nos dará una carta para un tal **Mr. Write,** que vive al otro lado del **Bosque Misterioso.** Hasta allí vamos vía ocarina, y entregamos la misiva al susodicho. Éste te enseñará la foto de una pibita que no es tu Marin, y te entregará una **escoba.** Vuelta otra vez a Animal Village, donde una vieja te **cambia la escoba por un anzuelo.** Con él te vas al lago que hay a la izquierda y, en el puente que conduce al islote de la estatua del búho, te lanzas al agua. Un pescador te **cambia el anzuelo por su primera captura, que** es un **collar.** Con él vas a visitar a la **sirenita** que se está bañando muy cerca de allí. **Ella te cambia el collar por una escama.** Vuelve al puente del pescador y a la izquierda verás la estatua de una sirena: ponle la escama y se abrirá un pasadizo 34, por el que llegarás hasta una lupa. Después de tanto ajetreo vas a la playa, donde buscas una entrada taponada con piedras. Dentro, un fulano te **cambia un boomerang** por "algo interesante", dale la pala y que se apañe. Como no tienes ni idea de adónde ir le haces una llamadita a **Ulrira,** quien te hablará acerca de las propiedades para volar del **molino de Mabe Village**. Ve hasta allí. Un empujoncito y queda al descubierto una entrada para acceder a los restos mortales de un pájaro 35. Tras cantarle con la ocarina la canción de Marin, cobrará vida. A partir de ahora te acompañará siempre y, agarrándote a él podrás superar algunos abismos. Ahora que puedes volar, dirígete a las inmediaciones del **castillo de Richard** y atraviesa los agujeros a la izquierda del puente: **una nueva caracola.** Recuerda los lugares a los que no pudiste acceder y visítalos ahora. Cuando te canses, dirígete a esa cueva que había en las montañas, a la que no pudiste acceder. Ahora sí puedes hacerlo y conseguir la llave de la **Torre del Águila.** Siguiendo el canal a la derecha y tras atravesar multitud de laberintos, llegarás a la torre. Utiliza la llave y ésta girará hasta dejar al descubierto la entrada 36.









NIVEL 7

Eagle´s Tower

Cuando hayas entrado en la torre, ve hacia la derecha y cepíllate a los enemigos: por esa buena acción obtendrás una **llave** 37. Con ella podrás pasar a una sala con una bola: recuérdala que luego te vendrá muy bien. Pasa entre las dos piedras que hay a la izquierda y sigue en esa dirección, deshazte de algunos enemigos y **pon de pie los dos caballitos** para hacerte con el **mapa que hay en un cofre oculto** 38. Justo en la pantalla inferior, encontrarás una columna y un abismo por el que has de saltar y llegar a una **burbuja** 39. Acciónala y déjate caer por la zanja. Tras la caída ve a la derecha y recoge el **escudo del espejo,** salta después a la habitación de la primera burbuja 40 y lánzate por el agujero: allí













te espera una llave. Ve a la pantalla de la **burbuja entre pinchos** y encontrarás un agujero: tirándote por él caerás a una nueva burbuja, que has de accionar subido al pivote de la izquierda para poder caminar por encima de ellos. No te bajes y continúa hacia la izquierda, por donde llegarás a una pantalla repleta de abismos. Sube a la sala de arriba y encontrarás unas escaleras que suben hasta una **sala con naipes** (el truco consiste en **paralizarlos con la espada** cuando muestren la misma carta) 41. Si ganas la partida, **obtendrás la brújula.** Acciona de nuevo la burbuja, pero esta vez desde el suelo. Baja al punto de partida, ve a la izquierda y, tras las escaleras, llegarás a una pantalla con una puerta giratoria: ignórala y sigue hacia abajo, donde tendrás que **ponerle las pilas al monstruo** 42 y recoger una nueva llave. Con ella encima, sigue por un pasillo con naipes hasta llegar a una burbuja. Acciónala y abre la cerradura 43. Sube por las escaleras y llegarás a la antesala de la bola. ¿Recuerdas? Pues bien, el esférico es la única manera de **destruir las 4 columnas** que hay en ese piso, de modo que cógelo, lánzalo de manera que quede sobre el tirador y con él al hombro pasa a la





izquierda, donde te espera la primera columna que has de demoler 44. Baja una pantalla y destruye otra columna más 45. Ahora tienes que atravesar la puerta giratoria, sobrevivir a la **lluvia de baldosas** y lanzarte por uno de los huecos que dejan a la izquierda 46. Al caer podrás recoger otra **caracola,** vuelve otra vez y ahora espera a que se abra la puerta de la derecha y cárgate la tercera columna 47. Pon una **bomba entre los candelabros** y pasa por el pasillo de bloques junto a la cuarta



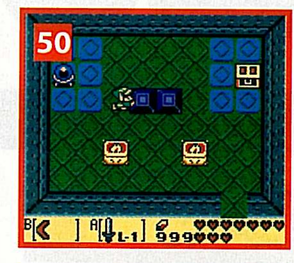


columna, hasta llegar a una sala con naipes y un abismo. Juega la partida desde este lado y aparecerá un cofre. Lo siguiente es lanzar la bola de manera que quede sobre la cornisa del abismo y saltar luego sobre ella, a la vez que la intentas coger con el brazalete. Ya tenemos la bola en el otro lado y ahora sólo nos queda volver a la pantalla, utilizar la cadena para traspasar el abismo 48 y destruir la cuarta columna, con lo que el último piso se derrumbará. Desde la pantalla de los naipes y el













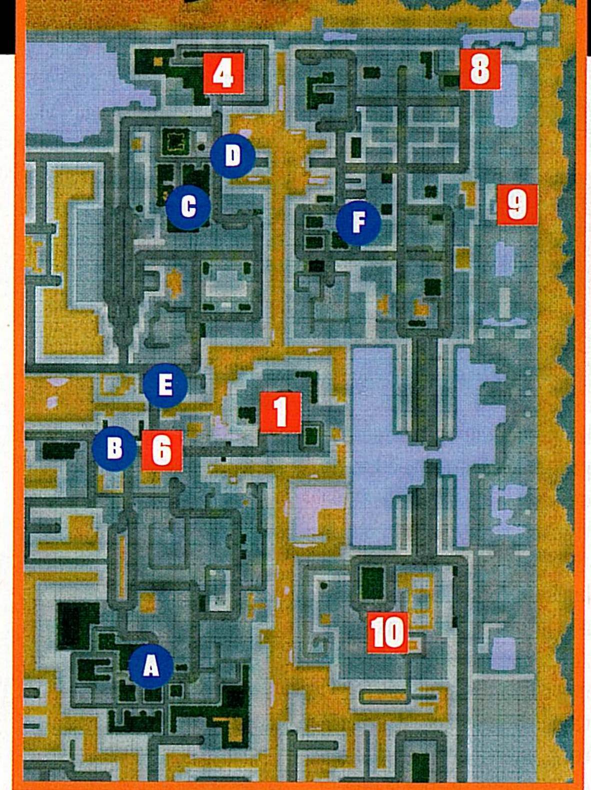
abismo, pero por el lado contrario, seguimos a la derecha y subimos al piso de arriba. Continuamos arriba a la derecha y nos topamos con un **flautista** con muy mala cara, que nos achucha a su **manada de murciélagos** 49. Cuando los hagas trizas, el músico saldrá pitando y aparecerá un transportador. Continúa arriba, hasta llegar a una sala con dos bloques de piedra que has de unir para que aparezca un **cofre con la Nightmare´s Key** 50. Vuelve por donde has venido y ve hacia la izquierda hasta encontrar la cerradura. Continúa por ella hacia arriba y hazte con la **pócima tonificante** 51. Ahora debes desandar parte de lo andado y, en la pantalla de las escalerillas y los bloques de piedra, cruzar a la derecha, porque por ahí llegarás a unas escaleras que dan al exterior. Allí te espera de nuevo el flautista, pero con su amigo águila. Para salir de este brete, **machaca al pájaro con la espada y resguárdate con el escudo** cuando intente tirarte al vacío 52.

Body Harvest

3ª PARTE

USA

NIVEL 1



NIVEL 1. *La cosa se pone difícil por lo que mejor será que aprietes los dientes, contengas el miedo y comiences a racionar las balas. En este nivel te encontrarás con muy poca munición pero con muchos alienígenas a los que eliminar, y aún más gente a la que salvar.*



1 El centro de comando Alpha aterriza en la plaza. Dirígete hacia "Springville Suburbs" (punto **A**), ya que dos minutos después de tu llegada aparecerá la primera oleada recolectora. Para eliminarla más fácilmente, no te olvides de coger la escopeta en el edificio que hay junto al coche azul.



2 Tras acabar con ella, retrocede al punto **B**. Allí verás la salida de un sumidero. Métete por ella, y baja por la tapa de la alcantarilla de su interior. Llegarás a una sala inundada, donde tendrás que accionar una válvula para drenarla, y descubrir otra tapa de alcantarilla. Entra de nuevo.



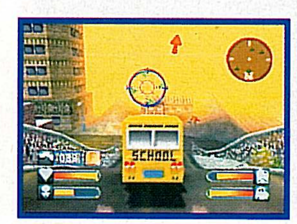
3 Aparecerás en la parte Norte de la ciudad, poco antes de la llegada de la segunda oleada recolectora, cerca de "Campbellfield District Church" (punto **C**). Ve hacia allí y acaba con ella rápidamente. Cuando lo hagas, aparecerá una escena de una oleada atacando una escuela cercana, llena de niños.

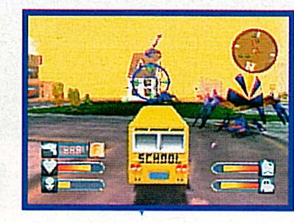




4 Tras la escena cortada, ve corriendo a la escuela para acabar con la oleada recolectora. Fulmínalos lo antes posible, y coge el carrito de perritos calientes para atraer a los niños hasta la iglesia. Date prisa al hacerlo, porque de lo contrario seguirán apareciendo oleadas recolectoras cada minuto.



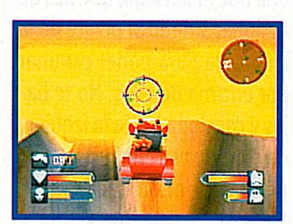




5 Nada más dejar a los niños, volverá a aparecer una oleada recolectora en "Springville Suburbs", por lo que tendrás que regresar rápidamente. Para ello, vuelve a la escuela y coge el autobús escolar amarillo. Con él en tu poder, rompe la barrera del punto **D** (ya iremos allí más adelante), y la del punto **E**, aunque para la de este último tendrás que quitar primero los dos coches de la policía. Tras esta "simple" operación, podrás ir a encargarte de la oleada en "Springville Suburbs" (Punto **A**). Aprovecha la potencia del bus para darles caña.



6 Ya despachada la oleada, vete a "Karl´s Kustom Kars" para hablar con Karl. Te dará las llaves del Hotrod que hay en la calle, el único coche capaz de saltar el puente roto que encontrarás tras el grupo **D**. Antes de saltar, asegúrate de estar en el centro de la carretera, ya que si no podrías acabar chocando con una ladera.



7 Salta el puente roto del punto **D**, y encamínate a la urbanización que está en el punto **F**. Muy pronto aparecerá una oleada recolectora con la que tendrás que acabar rápidamente. Aquí ten especial cuidado con los alienígenas aéreos, ya que aunque no te acierten, pueden elevar el marcador de víctimas.



8 Tras despachar a la oleada recolectora, encamínate a la salida del sumidero norte (situada en "Halsall Storm Drain") para poder descender por ella al sur, y llegar así a la zona donde se encuentra el hospital.



9 Coge el vehículo y salta por la rampa, dirigiéndote siempre hacia el sur. Ten cuidado con los francotiradores que te saldrán al paso.





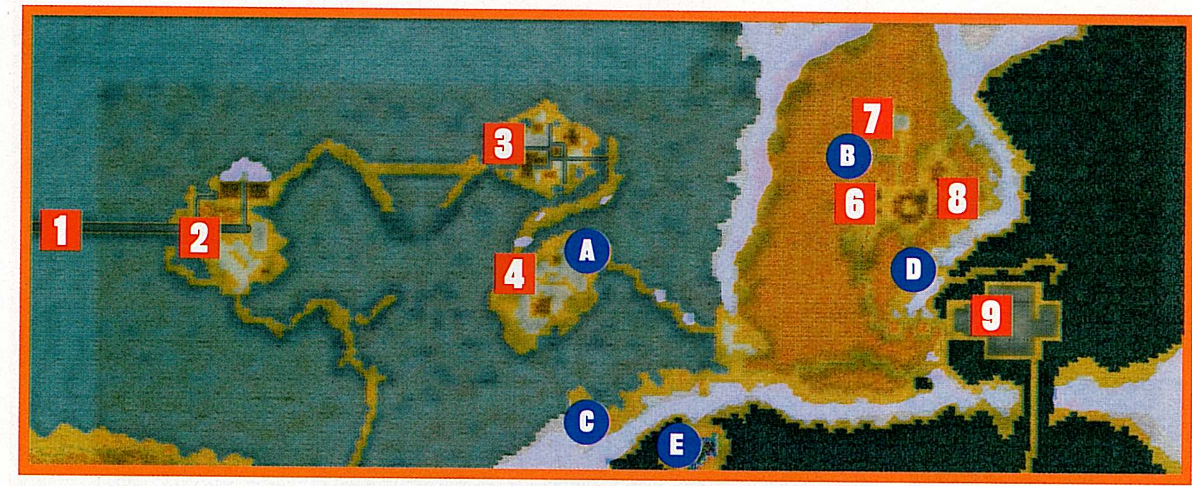
10 Entra en el hospital y destruye el generador que está en su techo. Esto último lo puedes hacer a pie o en un helicóptero, pero elijas lo que elijas, lo mejor será que acabes primero con los Snipers para evitarte problemas.



1 Entra a pie por el orificio del escudo. Ningún vehículo puede pasar a través de él.



2 Cuando te acerques a "Pitts Industrial Works", aparecerá una oleada recolectora. Elimínala rápidamente antes de que acabe con algún inocente.



***NIVEL 2.** Comparado con la fase anterior, ésta es pan comido. Lo único que tienes que hacer es ser rápido para estar en cada localización antes de que aparezca la correspondiente oleada recolectora, y eliminarla antes de que puedan matar a ningún humano. Si lo consigues, al final de la fase obtendrás un bono en puntos bastante jugoso.*

















3 Ve por la carretera hasta que llegues a la ciudad. En ella, Black Adam te atacará. Dispárale hasta reducir a cero su barra de energía, momento en el que se teleportará, dejándote tres hermosos escorpiones gigantes para que te "entretengas".

4 Sigue el camino hasta llegar a "Terra Pueblos". Allí tendrás que eliminar a los Burrowers que están destrozando el pueblo. Guíate por el radar para localizarlos, pero no los dispares hasta que salgan a la superficie. Recoge la vida que sueltan al morir.

5 Tras acabar con ellos, entra en la casa con la puerta roja para hacerte con el Rocket Launcher, y con él en tu poder vuela el peñasco del punto **A** para poder proseguir tu avance hacia la reserva india por el camino que se abre en medio de las montañas.

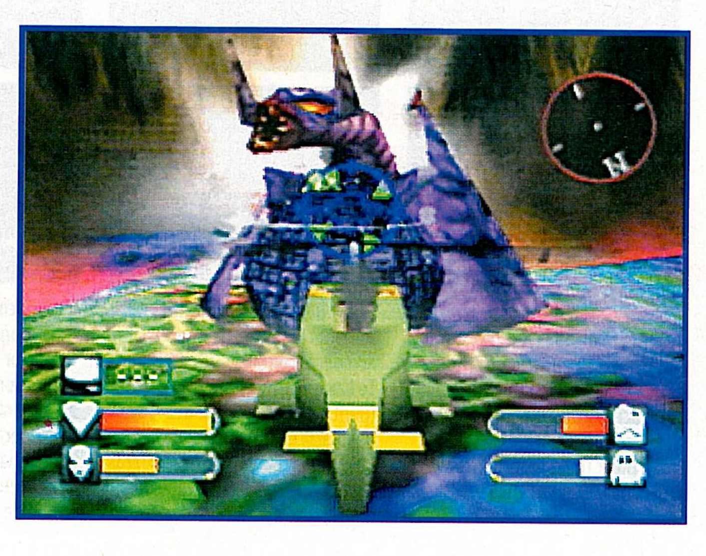
6 Nada más llegar a ella, aparecerá una oleada recolectora con la que tendrás que tratar en los términos habituales: con el cañón de la escopeta. Tras haber puesto los puntos sobre las íes, dirígete hacia el norte, hacia la tienda del jefe Payoteh.



7 Te encargará que encuentres las tres partes del ídolo. La primera está en la sala que hay tras él, la segunda en el punto **B**, y la tercera en **C**. Con ellas en tu poder, vuelve a hablar con el jefe.



9 A la salida de la mina aparecerás en el interior de la base militar. Coge un helicóptero y acaba con el generador (punto **E**) para poder pasar a la fase siguiente. La mejor estrategia a seguir es encargarte primero de los Snipers, para poder disparar al generador tranquilamente.





8 Vete por el risco del este a pie, hasta que llegues a la entrada de una mina, en la ladera de la montaña del oeste, tras pasar un puente rocoso (punto **D**).



1 Al poco tiempo de atravesar el escudo, una oleada recolectora se materializará delante de ti. Finiquítala antes de seguir avanzando.



2 Una vez despejado el área, dirígete a la casa que verás a mano izquierda, y rodéala para llegar al camino secreto que atraviesa la montaña y que lleva a la base.



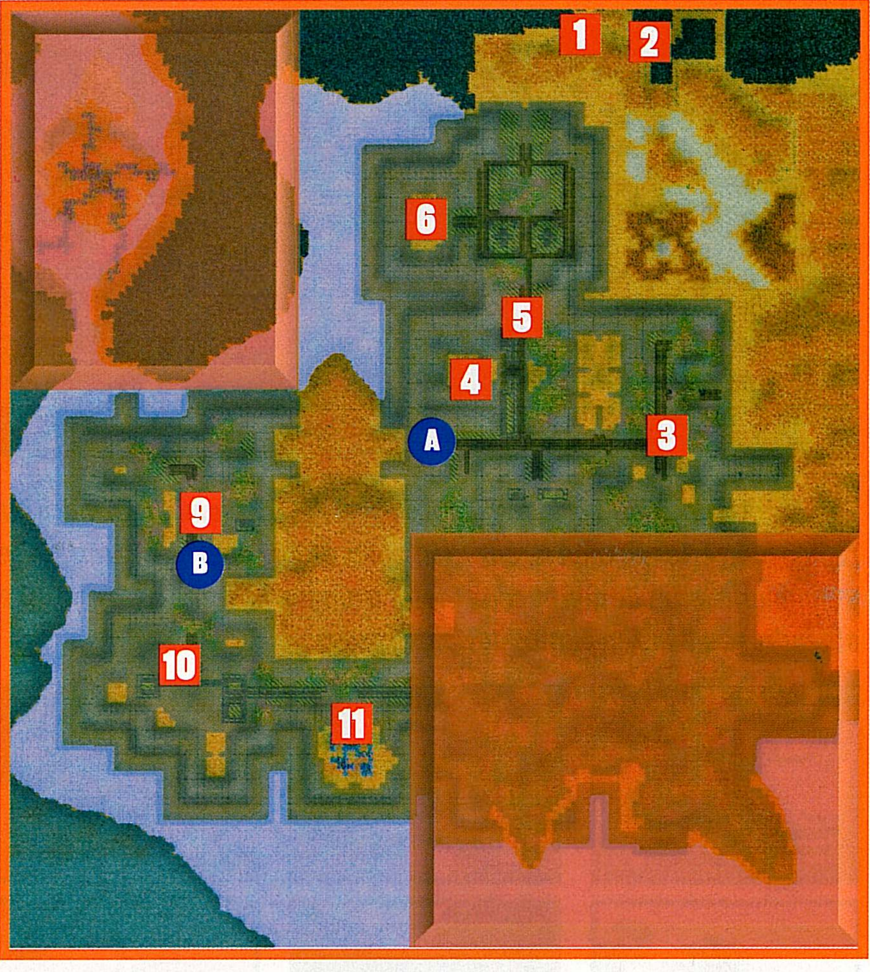
3 Avanza hacia el sur, bordeando el perímetro de la base hasta alcanzar la puerta trasera. La verja esta destruida, permitiéndote el acceso a la base.



4 Entra en el edificio que ves en la pantalla para hacerte con una lata de Nitro Fuel. Con ella en tu arsenal, busca un Jeep y prepárate para lo que viene.



5 Coloca el jeep en el centro de la carretera que lleva a las puertas corredizas que dan a las Oficinas de Administración, en el norte, y pisa el acelerador. El Nitro Fuel te permitirá pasar justo antes de que se cierren las puertas.

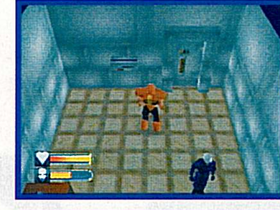


NIVEL 3. *Como la caballería parece que no llega, tendrás que arreglártelas tú solito. Aunque este nivel está relativamente despoblado de alienígenas, no te confíes. Los que quedan son más que suficientes para acabar contigo. Pase lo que pase, no dejes que te acorralen, ya que bastan dos mordiscos para dejarte a cero la barra de vida.*





6 Nada más pasar, aparecerán dos oleadas recolectoras. Acaba con ellas antes de entrar al interior de las Oficinas de Administración y hacerte con la Tarjeta de Acceso 1. Aprovecha también para pillar todas las armas y municiones que se encuentran en el edificio.





7 Dentro de las Oficinas, utiliza la Tarjeta de Acceso para acceder al complejo subterráneo. Te llevará al Centro de comando (punto **A**), desde el que debes seguir hacia el Este, hasta que llegues al complejo dos. Allí te encontrarás con un alienígena con el que de momento no podrás hablar.





8 A continuación dirígete al punto **B** para recoger un traductor intergaláctico. Cuando hables con el soldado que verás allí sonará la alarma, por lo que lo mejor será que abandones el búnker a toda velocidad. El traductor se encuentra en el cofre de en medio de la sala.

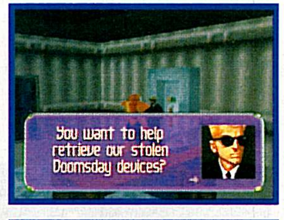




9 Nada más salir, aparecerá una oleada recolectora con la que tendrás que acabar antes de volver con el marciano gris, y que éste te entregue la Tarjeta de Acceso 2. Con ella en tu poder, vuelve donde cogiste el traductor, y métete por la puerta que antes protegía el soldado.



10 En cuanto salgas del búnker, aparecerá otra oleada recolectora bastante dura, por lo que lo mejor será que no te despistes, a no ser que quieras repetir el nivel. No intentes entrar en los helicópteros, ya que están cerrados. Mantente en movimiento, y dispara con el arma más potente que tengas. Si vas mal de vida, recoge la que veas desperdigada.





11 Una vez neutralizada la amenaza, entra en el hangar para hablar con el Hombre de Negro. Te dará las llaves de los helicópteros. Móntate en uno y destruye el generador. Una vez más, encárgate primero de los snipers, y dispara al generador mientras se regeneran.



1 Poco después de destruir el generador, Black Adam te llamará y te dirá que ha robado cinco bombas experimentales y que planea detonarlas. Dirígete corriendo a la base.



2 Habla con el Hombre de Negro para que te deje pilotar el Ovni experimental que han construido en secreto en la base.

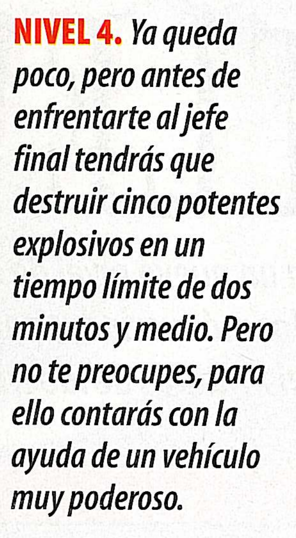




3 Entra con el Ovni por el hueco del generador. Tienes dos minutos y medio para destruir las cinco bombas. Para ello, localízalas en el radar, pósate cerca de ellas y activa el arma del ovni.







***NIVEL 4.** Ya queda poco, pero antes de enfrentarte al jefe final tendrás que destruir cinco potentes explosivos en un tiempo límite de dos minutos y medio. Pero no te preocupes, para ello contarás con la ayuda de un vehículo muy poderoso.*

Una vez eliminado el jefe final, sólo nos queda despedirnos de los que escogieran el nivel de dificultad más bajo, ya que no podrán acceder a los dos últimos niveles del juego. A todos los demás decirles que en el número que viene publicaremos el último y definitivo asalto contra los alienígenas que tendrá lugar en Siberia, y en su propio mundo. Adiós...







6 Poco después aparecerá el jefe final. Una vez más, la mejor estrategia para destruirlo es acometer primero sus extremidades, dando vueltas a su alrededor para que no te acierte. Cuando le hayas hecho un par de llaves y el árbitro haya declarado el K.O técnico, pueden ocurrir dos cosas: que hayas acabado el juego, o que saltes a Siberia. Enhorabuena en cualquiera de los casos, eres un monstruo (pero mejor si llegas a Siberia, así tiene más emoción). ¿Que cómo lo haces? Pues empezando una partida nueva...





4 Tras haber destruido las cinco bombas, dirígete a la isla del norte para acabar con el generador. Ve hacia allí con el Ovni, porque ya sabes que la rapidez en estos casos es fundamental.





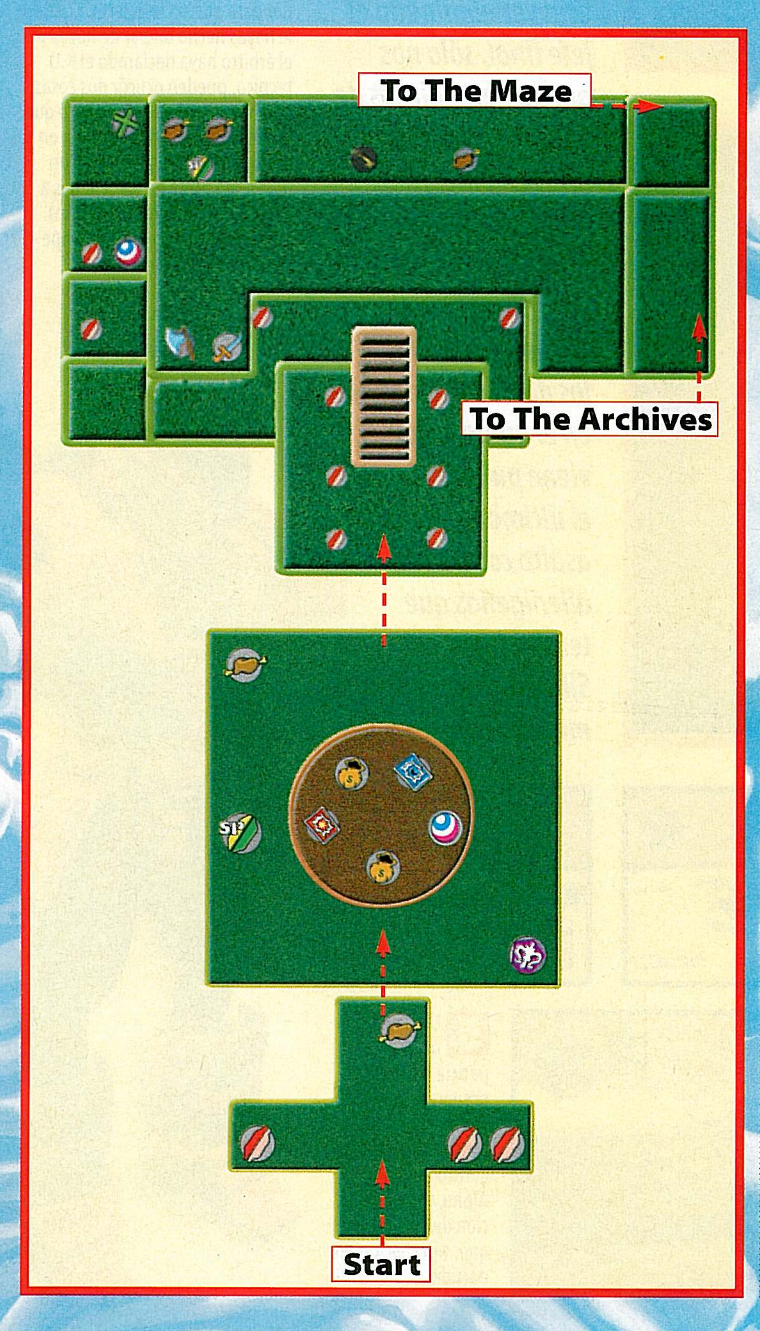
5 Una vez eliminado con tu pericia habitual, prepárate para la operación de costumbre: llegada del Centro de mando Alpha, transformación de éste en tanque, y grabación de partida.



Nos adentramos en un nuevo nivel de esta terrorífica aventura. En la VILLA conocerás a los más variados personajes -casi todos intentarán acabar contigo- y disfrutarás de laberintos muy concurridos.

2ª PARTE

VILLA — FASE 3





Esta es una de las fases más aventureras del juego. Tiene montones de llaves, diálogos y poéticos jefes. Además es un nivel largo, y de nuevo clavadito para ambos personajes.

Entramos en el jardín de la villa y, como en toda casa con jardín, hay **perro.** Bueno, en realidad aquí **hay seis, cada uno con tres cabezas** (¿estos perros no están calificados como peligrosos por el gobierno? Buen multazo le van a endiñar al conde), y todos con ganas de comprobar las suaves texturas de nuestros órganos internos. Acaba con ellos, coge las antorchas de los lados, el **ROAST BEEF** del fondo y sigue adelante. Magnífica fuente, pardiez; victoriana a mi parecer. Ejem, bueno, me coges los **items que dejan las cruces de madera del principio y del final,** amén de la **MOONCARD** que encontrarás en la última lápida a la derecha antes de entrar a la mansión. También hay una **joya blanca a la izquierda** 1. Ya, ya he visto el paraíso de los items en lo alto de la fuente, pero para cogerlos tienes un cuadro explicativo por aquí. Entra en la mansión 2. No se priva el conde de mucho, no. Ejercita el vandalismo con todos y cada uno de los candelabros de la sala y así le vamos dando un disgusto al susodicho. Disponte a subir las escaleras, y digo disponte porque una secuencia te sacará de dicho menester. Vampiro nervioso al canto (está que se sube por las paredes). Una vez convencido el individuo de que no eres su cena, sube

1



2





las escaleras, machaca la lámpara que hay sobre ellas y rómpele los jarrones (je, je, qué malvados somos). Roba también **PURIFYING** del primer sofá de la derecha. Sal por la puerta de la izquierda y llegarás a un corredor que sólo sirve para esperar a que sea una hora entre las 3:00 de la noche y el amanecer, hora en que se abrirá la puerta (puedes acelerar la cosa con







una MOONCARD). Entra en la siguiente sala a esas horas y otra secuencia hará acto de aparición. Ya conoces a **Rosa** y a sus idems blancas. Te quiso dar la llave de los archivos, pero alguien la había cogido. Sal de allí por la otra puerta. Encárgate del candelabro y sube las escaleras. A tu derecha tienes armas. Métete en la primera puerta y coge todos los items a la vista. Acto seguido, abre la puerta del final. Te presento a **Vincent**. Tras la secuencia, habla con él 3. Sí, es tan tonto como parece; te dará la **ARCHIVE KEY.** Pasa a la habitación de donde él salió y coge **500 GOLD** de la mesa sin sillas y, si la necesitas, la **cruz.** Sal de nuevo al corredor. Un caballerete saldrá a tu encuentro, pobrecito. Ahora vamos a abrir el **STOREROOM** (la segunda puerta). Entra por la tercera y coge: a tu izquierda, **ROAST CHICKEN en el trofeo** 4; **PURIFYING en el cuadro sobre la chimenea; PURIFYING destrozando la segunda lámpara** del techo; y **ROAST CHICKEN y STOREROOM KEY** 5 de los jarrones. Vuelve al corredor y entra en la segunda puerta. Esto es el STOREROOM, una pequeño habitáculo con una joya blanca, ROAST CHICKEN, ROAST BEEF, y PURIFYING dentro de la estatua. Dirígete a la última puerta del corredor y entra. Después del sustito y del correspon-



diente jarabe de palo, recoge un **PURIFYING del jarroncillo de rosas** y sigue por la otra puerta. Una habitación de trámite te llevará hasta la puerta de los archivos. Una vez allí, tienes **AGUA BENDITA,** PURIFYING en la mesita 6 y **GARDEN KEY** 7 al fondo, en la esquina. Pon rumbo al corredor y entra en la cuarta puerta. Como habrás notado (agudo, tú), esta puerta lleva a la misma habitación que la tercera. Sal por la puerta del final, la grande. Baja las escaleras y tendrás el gusto de conocer los buenos modales, saber hacer, gallardía y pundonor de **Renon.** Ya sabes, siempre que encuentres un contrato, su **tienda de items** estará a tu disposición 8. Coge **PURIFYING de la armadura** de la esquina y abre la puerta. Te encuentras en la entrada del laberinto. Quédate con la cara de esas "estatuas" porque las conocerás íntimamente dentro de poco. **Abre la puerta con la GARDEN KEY** que encontraste en los archivos 9 y avanza por el pasaje hasta llegar a la primera construcción con escaleras que tiene una antorcha en todo lo alto. De las dos salidas que hay, sigue por la de delante. Tras un par de curvas llegarás a una bifurcación. Ve primero a la izquierda y coge la antorcha. Vuelve y dirígete ahora a la derecha. Allí encontrarás una antorcha, el ítem que deja la estatua de la izquierda al romperla 10 y un apuesto jardinero que no dudará en talarte las ramas que te sobresalgan a la altura de la nuez si te acercas demasiado a él 11. ➤➤

PERROS



Solazándome en la villa, vi a mis mascotas comer, pero... ¡era mi pantorrilla! suéltame, Cazán, jo...faina Ante tan gástrica afrenta, dí latigazos a espuertas ¡así que, yo, comidita!, ¡tragaréis agua bendita!

PLATAFORMA INVISIBLE









Tras acabar con los canes, y mirando hacia la diestra, vi una repisa en el aire, ¡pero si está casi en Cuenca!

Brincando cual colegiala, me aferré a una plataforma etérea, vítrea, la Nada. ¡Y qué, alcanzo la antorcha!











FUENTE





Entre las doce y la una surge un pilar en la fuente, donde te esperan pacientes, apagado el sol poniente, las viandas mil y una.

Vuelve todo el camino y, pasada la primera construcción y el arco, gira a la derecha. Cruza el puente y una secuencia hará que tu instinto maternal salga a relucir. Ni los perros ni Frank están dispuestos a palmarla como todo hijo de convecino, únicamente dejarán algún ítem de vez en cuando. Utiliza tu **arma secundaria con los perros** 12 y el alto no conseguirá ni olerte. Comienza cogiendo la antorcha y saliendo por donde viniste. Gira a la izquierda y entra por la puerta 13. Continúa y gira a la derecha en el primer cruce 14. Vamos, ni caso a la salida a tu derecha y llegas a otro cruce. La derecha es la salvación. Hop, hop, otro cruce. Esta vez da igual por donde vayas, el caso es que llegues a la **puerta del jardín**, donde ellos no pueden entrar 15. Cógelo todo y sal de nuevo para ir a la salida a tu derecha. Ignora el arco de la izquierda 16 y te encontrarás en una segunda construcción con escaleras y antorcha arriba 17. Carrerita a la derecha coges la antorcha, toda la vuelta a la construcción y sales por la izquierda. Corre hasta el arco del final 18, coge la antorcha y vuelve para meterte en la salida a la derecha que pasaste antes del arco 19. Allí te espera **Malus.** Agarra la **COPPER KEY** antes de salir por el otro lado 20. En la pequeña sala al final tienes una joya blanca y una antorcha 21. Desbloquea la puerta de enfrente y estarás en el hall del castillo. Vuelve al laberinto por el interior del castillo y abre la **COPPER DOOR** que está a la derecha de la primera construcción 22. Vete al otro lado del puente y sigue hasta el final, donde hay una antorcha 23. Vuelve al puente y entra por el arco. Una nueva joya blanca y una antorcha custodian la andrajosa puerta 24. Abre, baja las escaleras, desantorcha el lugar y contempla la secuencia al acercarte al ataúd. Dale matarile 25 y 26. Si salta y no cae, no pares de correr hasta verle. No dejes a la envidiosa de su amiga-cena con las ganas y desintégrala también. Coge las antorchas a los lados del ataúd y descubre el **pasadizo secreto** en el susodicho.





























LA AMIGA-CENA





O cómo pasar de víctima inocente a vampira maloliente. Le saltas un par de dientes y la mujer se hace niebla. Madúrale los vampiros y espera a que reaparezca. (¡BOF!)

Hemos reunido para ti

LAS MEJORES GUÍAS DE NINTENDO 64

en dos libros que no te podrás perder



1.- «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» 795 Ptas.

SUPER MARIO 64
Guía imprescindible de 36 páginas para conseguir las 120 estrellas. Incluye trucos y curiosidades.

TUROK: DINOSAUR HUNTER
Destripamos los 8 niveles del juego en una guía de 36 páginas que no deja dinosaurio vivo.

KILLER INSTINCT GOLD
Todos los golpes, combos y movimientos de los 11 luchadores. ¡¡Con trucos!!

SHADOWS OF THE EMPIRE
Localizamos todos los "challenge points".

PILOTWINGS 64
Cóctel de trucos y secretos para disfrutar como nunca del vuelo.

GOLDENEYE 007
25 páginas con trucos, consejos y mapas para no fallar en la misión.

MARIO KART 64
Analizamos uno a uno los circuitos del juego en 18 floridas páginas.

BLAST CORPS
Explicamos cómo superar cada fase en 11 páginas.

LYLAT WARS
15 páginas con los trucos y claves para llegar sin demasiados problemas al final.

MORTAL KOMBAT TRIOLOGY
6 páginas con todos los combos y fatalities.

DIDDY KONG RACING
12 páginas llenas de mapas y trucos para acabar el juego.



2.- «Guías Completas para Nintendo 64» A la venta en tu quiosco por sólo 795 Ptas.

TUROK 2
Te explicamos paso a paso cómo resolver la aventura más impactante de tu vida en una superguía de 24 páginas.

LEGEND OF ZELDA
Guía RÁPIDA y PRÁCTICA de 30 páginas para llegar al final sin muchas complicaciones. Todos los trucos y tácticas a tu disposición.

V-RALLY 99
Analizamos los circuitos, y descubrimos las claves para ganar el Mundial.

BANJO-KAZOOIE
¡¡Encuentra todas las piezas de puzzle y acábate el juego sin problemas!!

DUKE NUKEM 64
Cómo sacar partido de los niveles secretos y cómo meterle caña al enemigo final.

MISSION:IMPOSSIBLE
29 páginas con las claves para ser el espía perfecto. Con esta guía, seguro que no se te escapa ni un detalle. Trucos incluidos.

F-1 WGP
15 páginas con claves y trucos para ser el piloto más rápido y llevarte el premio de carrerilla.

MORTAL KOMBAT 4
Kombat Kodes, trucos, secretos, todas las llaves de los luchadores¡¡para alucinar!!

YOSHI´S STORY
Tácticas para que no se te escape ni una fruta.

AUTOMOBILI LAMBORGHINI
Te contamos dónde están todos los atajos.

FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98
Cóctel de trucos para pasártelo en grande.

FORSAKEN
Todas las misiones y rutas, con pelos y señales. Se acompaña de trucos de lo más interesante.

¡¡Con cientos de trucos para los mejores juegos!!





CUPÓN DE PEDIDO

☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» (Número 1)
☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 2)

Al precio de 795 Ptas. cada una (sin gastos de envío)

Nombre .... Apellidos ....
Calle ....
Localidad .... Provincia ....
Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

FORMAS DE PAGO

☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº .... Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.
☐ Contra Reembolso (sólo para España)
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express

Núm. ____ ____ ____ ____ Caduca __/__

Fecha y Firma

Haz tu pedido por correo enviándonos el cupón (Hobby Press, Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid) o llámanos de 9 a 14,30 h. o de 16 a 18,30 h. a los teléfonos 91 654 84 19 ó 91 654 72 18. Si te es más cómodo también puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 91 654 58 72


UN DIA DE PLAYA CON TU "GAME BOY COLOR"
EL MAR, LA ARENA, LOS BRONCEADORES, TODO MUY BONITO, PERO ¡EH!, SEGURO QUE AHORA LO QUE MÁS TE APETECERÍA ES ECHARTE UNA PARTIDITA CON TU
GAME BOY COLOR.
Y tú con las manos pringosas de la crema... tranquilo, que Nintendo Acción ha pensado en todo y te ha preparado un regalo que te va a permitir disfrutar aún más de tus vacaciones. Porque en colaboración con Nintendo España, con el próximo número de la revista TE VAMOS A REGALAR...
GAME BOY COLOR
Nintendo
Regalo patrocinado por
Nintendo
www.nintendo.es

La funda playera de Game Boy Color

Una funda chachi de **plástico impermeable**, asegurada contra la arena, el agua y las cremas de turno para que puedas jugar sin miedo a estropearla. Y además, con nuestra funda te podrás llevar la consola a todas partes, porque está diseñada para que te la puedas colgar del cinturón.

GRATIS CON EL PRÓXIMO NÚMERO DE NINTENDO ACCIÓN

YA SABES, RESERVA EL PRÓXIMO EJEMPLAR DE NINTENDO ACCIÓN ¡Y NO TE QUEDES SIN TU FUNDA!

Nintendo Acción 80, a la venta el 15 de Junio. Cuando más calienta el sol.



Tu revista más practica de Nintendo

trucos en clave Nintendo

NINTENDO 64

■ Todos los trucos funcionan ■ Son los últimos disponibles ■ trucos.nintendoaccion@hobbypress.es

VIGILANTE 8 N64

Ni siquiera los más grandes filósofos del universo mundo consiguieron un pedazo de "cacho" de trozo de **password** como el de este mes, acompañado de otros no menos relevantes. ¡Trampóseo, ergo sum!







- **JTBT7CFD1LRMGW:** Abrir todos los niveles y personajes.
- **MIX_MATCH_CARS:** Coger el mismo coche en modo multiplayer.
- **LIVING_FOREVER:** Eres invencible.
- **FIRE_NO_LIMITS:** Armas de fuego rápido a tu disposición.
- **LONG_SLIDESHOW:** Ver los finales.
- **MAX_RESOLUTION:** Veréis lo que da de sí el Expansion PAK.

NASCAR 99 N64

Estos trucos tenéis que ejecutarlos en la opción **Single Race**, con la selección de coche iluminada. Y ahora, queridos amigos, tendréis la oportunidad de correr excitantes carreras en circuitos ovalados todos iguales, pero con la sutil diferencia de competir con magníficas leyendas de Nascar, tan conocidas como el resto de participantes:





- **Bobby Allison:** Selecciona el circuito "Charlotte" y pulsa C-arriba, C-izquierda, C-abajo, C-derecha, L, R, L, R, Z, Z.
- **Davey Allison:** Selecciona "Talladega" y haz C-arriba, C-izquierda, C-abajo, C-derecha, L, R, L, R, L, R.
- **Alan Kulwicki:** Selecciona "Bristol" e introduce **Z ocho veces, seguido de R un par de veces.**
- **Richard Petty:** Selecciona "Martinsville" e introduce C-arriba, C-arriba, C-abajo, C-abajo, C-izquierda, C-derecha, C-izquierda, C-derecha, L, R.
- **Benny Parsons:** Selecciona "Richmond" y haz C-arriba, C-derecha, C-abajo, C-izquierda, Z, Z, Z, L, Z, Z.

MILO'S ASTRO LANES N64

A falta de guantes para cuidar de la bola de bolos, lo mejor será tirarla, y que se vaya con sus bolos donde le salga de sus tres agujeritos... Bueno, el caso es que aquí tenéis los truquillos necesarios para **hacer plenos** a manos llenas (pero sin guantes, ¡snif!). Debéis **pulsar las teclas que indicamos durante vuestro turno** para **recibir el ítem correspondiente.**

- **Booster Ball:** R, R, L, L, R, L.
- **Clone Ball:** L, L, L, R, R, R.
- **Mega Ball:** L, L, R, R, L, R.
- **White Dwarf Ball:** R, R, R, L, L, L.





SPACE STATION: SILICON VALLEY N64

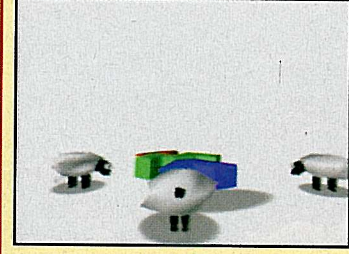
Dejamos los coches un poco en paz para entrar en el placentero aunque antinatural mundo de los animalillos con mutaciones genéticas (¡buegh!, ¡qué ajco!, ¿no, Jimmy? -Sí, ¡qué ajcazo!).

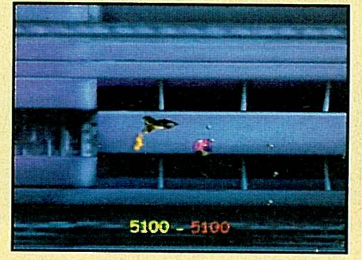
Nueva Intro

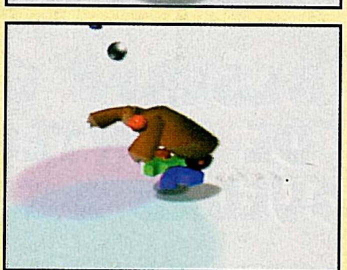
Al **encender la consola deja pulsado A o B**, a tu elección, para ver una secuencia distinta a la normal con el muñequito-logo de DMA. Dependiendo del botón que pulséis, veréis un sketch diferente. (-¿Qué hacen esas ovejas, Jimmy? -A mí no me lo preguntes, díselo al oso malabarista que se pasa el día montado en un monociclo).

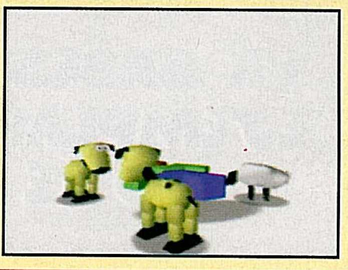
Souvenir de Fat Bear Mountain

Como sabréis los que lo habéis sufrido, este Souvenir no se puede coger porque, sencillamente, el bicho anda por encima pero no lo recoge. Para resolver el problema, **entrad en la fase de bonus (pulsando Abajo, Arriba, Z, L, Abajo, Izquierda, Z, Abajo** en la pantalla de selección de nivel), lo que os permitirá haceros con los souvenirs de todas las fases.









CHAMELON TWIST 2 N64

Cuaaanddo haaayáiz conzzegguiddo... bzztt... ¡glompf!... Sabrosa, la mosca. Como decía antes de comer, cuando hayáis conseguido las **20 monedas** en uno de los niveles, y os hayáis merendado al jefe final, seréis recompensados con un **nuevo traje** para vuestro querido camaleón. Para cambiárselo tenéis que:

- Ir a la **pantalla de selección de nivel.**
- Presionar **START** para que aparezca la nueva opción **COSTUMES.**
- Atddapadd ezza otdda mozzca... bzztt... ¡glompf! y quedaros con el regustillo.
- Obviar el paso 3, e introducirse en la opción **COSTUMES** resaltándola y presionando A.
- Elegir el traje más adecuado para la ocasión. ¿Qué tal éste, Jimmy? -Horrendo.

F-1 WORLD GRAND PRIX N64

Brrrrooom!¡Bruuuuun!¿Vale que éramos pilotos de Fórmula 1 y... y que corríamos por los circuitos y... y que teníamos aceleración ilimitada y todo el combustible que quisiéramos y... y un trucazo de tirarse por la ventana detrás de la casa y... y...eh?, ¡ah!, ¡hola, Jimmy! -Hola macho, me pregunta el oso que si los trucos sirven para su monociclo, ¿qué "la digo"? -"Dila de que no", aunque le vendría bien bajar el nivel de combustible, porque para mantener el equilibrio es mejor no estar tan gordito. -Eso se lo dices tú, que lo mismo se lía a tirarme las bolas ésas con las que malabarea. -¿Sólo con bolas? -Sí, ha olvidado los guantes, el descerebrado.

Aceleración ilimitada

- Saca con su correspondiente truco el **corredor dorado o el plateado,** elige el **nivel Rookie y el cambio de marchas manual.**
- Al empezar la carrera, quédate en primera y acelera. ¿¡Ándevas!?

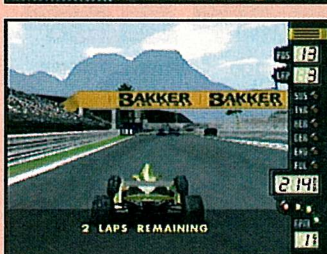
Fuel ilimitado

- En las opciones que aparecen justo antes de empezar a correr, **baja tu nivel de combustible al máximo.** ¡Que nooo, que no, tranquilo, que no te vas a quedar tirado como cuando venías de Cuenca el verano pasado! De hecho, ocurre todo lo contrario.

Todos los niveles Challenge

- Vamos al modo exhibición y ya le estáis cambiando el nombre al conductor **Driver Williams por el de Driver Pandora.**
- Vuelve atrás, te metes en el modo Challenge y abres **File4** (si hay algo grabado, lo borras). Sí, chaval/a, todo para ti.





KNIFE EDGE N64

El filo del cuchillo, la navaja trapera... en fin, las cosas peligrosas del mundo se convierten en algo más llevadero gracias a los truquillos que ofrecemos.

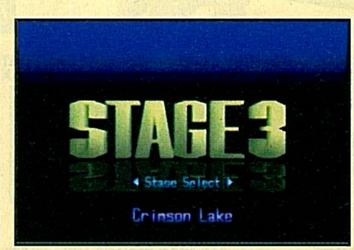
Super difícil

Cuando aparezca el **logo de Kemco**, mantén **R + L + C-Arriba, y pulsa C-Derecha, C-Izquierda y B.** Abrirás el nivel de dificultad más duro.

Selección de nivel

En el modo **Story o Team** introduce este código mientras se muestra el número de nivel. Mantén pulsados **C-Arriba + C-Derecha + C-Izquierda + C-Abajo + R y pulsa en la cruceta Derecha, Arriba, Izquierda y Abajo.** Ya puedes seleccionar el nivel. Lo que significa, Jimmy, que pulsando Izquierda o Derecha, el número del nivel irá cambiando...

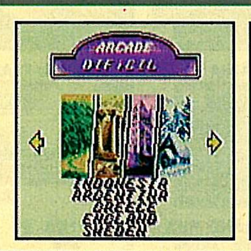




V-RALLY GBC

Con un par de claves bien elegidas, podréis acceder a circuitos prohibidos para el inútil, y a una hamburguesería...

- **FAST:** Para correr en el nivel Medium.
- **FOOD:** Lo mismo, en Hard.



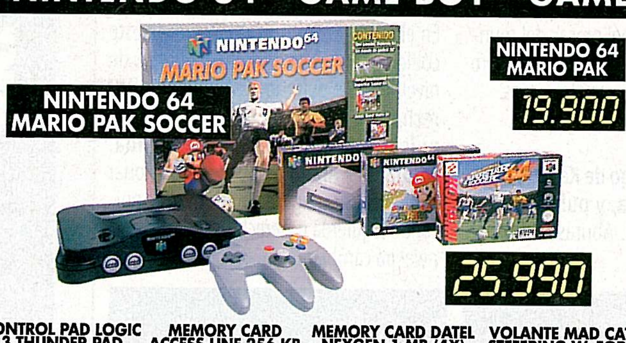


Nintendo

NINTENDO 64 - GAME BOY - GAME BOY COLOR



www.centromail.es



NINTENDO 64 MARIO PAK SOCCER 25.990

NINTENDO 64 MARIO PAK 19.900

GAME BOY COLOR 12.490

GAME BOY POCKET 7.990 — AMARILLO, AZUL, NEGRO, ROJO, ROSA, TRANSPARENTE, VERDE



CONTROL PAD LOGIC 3 THUNDER PAD 3.990



MEMORY CARD ACCESS LINE 256 KB 1.490



MEMORY CARD DATEL NEXGEN 1 MB (4X) 2.990



VOLANTE MAD CATZ STEEERING W. FORCE 12.990

GAME BOY CÁMARA 7.990

GAME BOY PRINTER 9.490

MALETIN DELUXE CASE LOGIC 3 GB POCKET 2.990






AEROGAUGE 6.990

ALL STAR TENNIS '99 9.490

BEETLE ADVENTURE RACING 9.490






BUGS BUNNY & LOLA BUNNY 4.990

BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3 5.990

DROPZONE 5.990



BUCK BUMBLE 8.490

CASTLEVANIA 11.490

C. DEL MUNDO: FRANCIA '98 4.990

HEXCITE 4.990

HOLLYWOOD PINBALL 5.490

INTER. SUPERSTAR SOCCER '99 5.890





DOOM 64 4.990

F-1 WORLD GRAND PRIX 5.990

FIFA '99 9.490





KLUSTAR 4.990

LEGEND OF THE RIVER KING 5.990

LOGICAL 5.990





GOLDEN EYE 007 5.990

MARIO KART 64 5.990

MARIO PARTY 9.490

LUCKY LUKE 5.490

MORTAL KOMBAT 4 5.990

QUEST FOR CAMELOT 5.990






MICRO MACHINES 64 TURBO 9.490

MISION: IMPOSSIBLE 7.490

MONACO G.P. RACING S. 2 9.490




RAMPAGE WORLD TOUR 5.990

SHADOWGATE CLASSIC 5.990

THE LEGEND OF ZELDA DX 5.990



NBA COURTSIDE 5.990

NBA LIVE '99 9.490

OLIMPIC HOCKEY '98 4.990

TOP GEAR RALLY 6.490

V-RALLY 5.490

WARIOLAND 2 5.990






PILOTWINGS 64 5.990

QUAKE 64 4.990

SCARS 5.990





SOUTH PARK 10.490

STAR WARS: ROGUE S. 9.490

THE LEGEND OF ZELDA 8.990




TUROK 2: SEEDS OF EVIL 9.990

V-RALLY '99 EDITION 7.490

WIPE OUT 64 9.990



AÚN NO TIENES NUESTRA TARJETA?

Hazte socio y recibirás GRATIS nuestro catálogo, el único en España con más de 1.000 productos, y podrás participar en sorteos y promociones especiales.



Ven a conocernos

Todos nuestros precios llevan el I.V.A. incluido

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria C/ Manuel Iradier, 9 ✆945 137 824
ALICANTE
Alicante
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
• C.C. Gran Vía, L. b-12, Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
Elda Av. J. Martínez González, 16-18b ✆965 397 997
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 28 ✆950 260 643
ASTURIAS
Gijón Av. de La Constitución, 8 ✆985 343 719
BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories - Local A-112. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆937 136 116
BURGOS
Burgos C.C. de la Plata. Local 7 ✆947 222 717
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
Palamós C/ Enric Vincke,s/n ✆972 601 665
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 230 404
JAEN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G.CANARIA
Las Palmas de Gran Canaria
• C/ Presidente Alvear, 3 ✆928 234 651
• C.C La Ballena. Local 1.5.2. ✆928 418 218
LEÓN
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C Las Rosas. Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
• C/ Montera, 32 2º ✆915 224 979
Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ✆918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Loc. 11 ✆916 520 387
Alcorcón C/ Cisneros, 47 ✆916 436 220
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25. ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11. Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 21 Local 4 - C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucia, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604 NUEVO CENTRO
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler local 32, A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Gandía
• C.C. Plaza Mayor. Local 9-10. Parque de Actividades. ✆962 950 951
VALLADOLID
Valladolid
• C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
Las Arenas C/ del Club, 1 ✆944 649 703
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271
• C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 536 156

pedidos por teléfono
902·17·18·19

pedidos por internet
www.centromail.es


LA REVISTA OFICIAL
PARA LOS USUARIOS DE NINTENDO TE OFRECE
DOS DIFERENTES
OFERTAS DE SUSCRIPCIÓN.
1
1.- POR SÓLO 6.000 PESETAS RECIBIRÁS EN CASA LOS 12 NÚMEROS DE NINTENDO ACCIÓN Y UN MANDO DE COLORES PARA TU NINTENDO 64 QUE EN LAS TIENDAS CUESTA 6.000 PESETAS.
2
2.- SI YA TIENES TUS MANDOS APROVÉCHATE DEL 25% DE DESCUENTO (4.740 -25%=3.555 PESETAS). RECIBIRÁS 12 NÚMEROS Y PAGARÁS SÓLO 9.
ENVÍANOS TU SOLICITUD DE SUSCRIPCIÓN POR CORREO (LA TARJETA DE LA DERECHA NO NECESITA SELLO) O LLÁMANOS DE 9H A 14.30H. O DE 16H A 18.30H A LOS TELÉFONOS (91) 654 84 19 ó 654 72 18. SI TE ES MÁS CÓMODO TAMBIÉN PUEDES ENVIARNOS EL CUPÓN POR FAX AL NÚMERO (91) 654 58 72 O POR CORREO ELECTRÓNICO EN LA DIRECCIÓN E-MAIL: suscripcion@hobbypress.es
PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO
Nintendo Acción

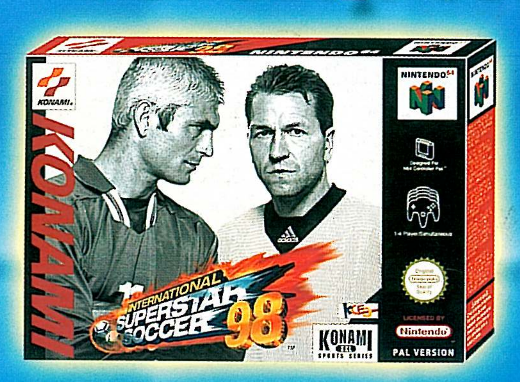


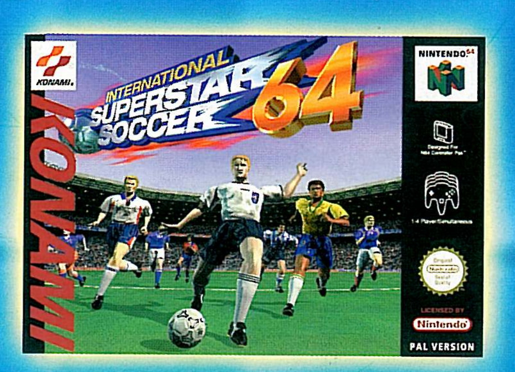
El mejor fútbol para tu Game Boy Color

GAME BOY COLOR

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 99

Ya disponibles para N64







KONAMI. Orense 34, 9º. 28020 MADRID Teléf.: 91 556 28 02 Fax: 91 556 28 35